VELIKA NAGRADNA IGRA ⇒ **OSVOJI PHILIPS KUĆNO KINO**

2. KUPON U OVOM BROJU

PSX

ČASOPIS ZA [illegible]ETURU

ISSUE 35 MAY 2002
9 771331 784006 06
25,00 KN 570 SIT 5,5 KM 165 DIN 250 DEN 4 EUR
CIJENA 25,00 KN • BROJ 35 • SVIBANJ 2002.

Winning Eleven 6

Svjetska premijera!

World Cup Special

Veliki prilog posvećen nogometu i Svjetskom nogometnom prvenstvu

2002 FIFA World Cup, ISS2, LMA Manager 2002...

SPIDER MAN SPECIAL

35 recenzija! 10 za PSone + stari hitovi za PlayStation

STAR WARS SPECIAL

Deus Ex: The Conspiracy

Najkompleksnija igra na PS2
FPS, RPG i avantura kakvu još niste vidjeli!

Virtua Fighter 4

Bolji od Tekkena?

Metal Gear Solid 2

2. dio detaljnog prohoda!

IZDVAJAMO / **Otkrivamo 30 PS2 online igara - GT online, Resident Evil online, Pro Evolution online...** / **U iščekivanju** - hitovi koji nas očekuju: Medal of Honor: Frontline, TOCA Race Driver, Prisoners of War, V-Rally 3... / NAJAVLJUJEMO / **Terminator Dawn of Fate** / **Men in Black 2: Alien Escape - filmski hitovi na PS2...** / **ODIGRALI SMO** / Blood Omen 2 / Soldier of Fortune / **Star Wars: Jedi Starfighter** / 2002 FIFA World Cup / ISS 2 / ShadowMan 2econd Comming / Parappa the Rapper 2 i mnoge druge...

www.fila.com

FERRARI F1 2002
POWER: 2997 V 10
MORE THAN 16.000
ROUNDS PER MINUTE (RPM)
MORE THAN 750 HP
NUMBER OF GEARS: 7 + RM

Kevlar® support the control of the traction, cushioning suspensions for the quality of the response, bindings with internal elastic bands and pressure buckle

Official Supplier
Scuderia Ferrari

SiM *sport* d.o.o. • Kralja Držislava 3, 10000 Zagreb • Tel: 01/ 4617 911 • www.sim-sport.hr

FILA SPORT.LIFE

trebate web stranice?

izrada

održavanje

smještaj

baš sve na jednom mjestu!

iskoninternet®

prvi nezavisni nacionalni davatelj internet usluga

direktni info telefon: **01 4893 010**

http://www.iskon.hr

/Start

/ GLAVNI UREDNIK_
Dario Zrno
dario.zrno@janus.hr

/ IZVRŠNI UREDNIK_
Amar Rešić
amar.resic@janus.hr

/ NOVINARI_
Danijel Reškovac, Berislav Jozić, Tanja Vitas, Danijel Milčić, Ivan Bolkovac, Krešimir Jozić, Tomislav Tomašić, Nevenka Šalat, Igor Milanović, Vedran Sandić, Hrvoje Herceg

/ LEKTORICE_
Ankica Đerek
ankica.djerek@janus.hr
Jasmina Sočo
jasmina.soco@janus.hr

/ GRAFIČKI UREDNIK_
Stjepan Perković
stjepan.perkovic@janus.hr

/ PRIJELOM I OBRADA_
Marin Perić
marin.peric@janus.hr

/ REDAKCIJA_
10000 Zagreb, Čakovečka 17
tel +385 (0)1 363 66 81, 363 66 83
fax +385 (0)1 363 66 78
e-mail: psx@janus.hr

/ IZDAVAČ_
EUROPAPRESS HOLDING d.o.o.
10000 Zagreb, Odranska 1/1
Uprava:
Ninoslav Pavić, predsjednik
Christoph Rohner i Uroš Šoškić, direktori

europapress HOLDING

/ PRODAJA, MARKETING, PROMOCIJA_
Direktorica Sanja Mlačak
tel +385 (0)1 610 30 21
Direktori odjela:
Ivo Valečić - prodaja, tel (01) 619 18 00
Darko Jambrušić - marketing, tel (01) 616 19 25
Ivanka Filipović - promocija, tel (01) 610 30 24

/ DISTRIBUCIJA_
Tisak d.d. Zagreb, Slavonska avenija 2
Distri press d.o.o. Zagreb, Majstorska 6
Delo prodaja d.d. Slovenija, Ljubljana, Dunajska 5
Inter-press d.o.o. BiH, Široki Brijeg, Fra D. Mandića bb
Inter press d.o.o. SRJ, Ruma, Ive Lole Ribara 105a
Arena d.o.o. Makedonija, Skopje, Ive Lole Ribara 132
W.E. Saarbach GmbH, Duetschland, Hans Bockler Str. 19, Postfach 1562, 50534 Hurth Hermulheim
Moderner Zeitschriften Vetrieb GmbH & Co KG, Deutschland, Breslauer Strasse, 85386 Eching

/ PRETPLATA_
TISAK d.d. Zagreb, Slavonska avenija 2
(s napomenom: Služba pretplate)
tel +385 (0)1 364 12 27

/ IZRADA FOTOLITA_
HAND DESIGN d.o.o. Zagreb

/ TISAK_
VJESNIK d.d.
10000 Zagreb, Slavonska avenija 2

001 //
002 //
003 //
004 SADRŽAJ
005 //
006 KONTAKT ZONA
007 //
008 NOVOSTI
009 //
010 //
011 //
012 //
013 //
014 //
015 MADE IN JAPAN
016 //
017 //
018 U IŠČEKIVANJU
019 //
020 TERMINATOR: DAWN OF FATE
021 //
022 //
023 //
024 MEN IN BLACK 2: ALIEN ESCAPE
025 PHILIPS NAGRADNA IGRA
026 COMMANDOS 2
027 //
028 SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS
029 SUPER TRUCKS
030 TOYZ 4 THE GIRLZ AND BOYS
031 //
032 RATOVI ZVIJEZDA 2: KLONOVI NAPADAJU
033 //

#35

INTRO_ // DO POLUFINALA S 2 PRIMLJENA ZGODITKA!

SKUPIO se PSX-ov konzilij vičan klađenju na sportske rezultate, većinom nogometne, pa uz neizbježnu partiju *Pro Evolution Soccera* procijenio dokud može Hrvatska na svom drugom Svjetskom prvenstvu. Kažemo, navijamo, nadamo se - ponovno do polufinala! I to sa samo 2 primljena zgoditka zahvaljujući neprobojnoj obrani, kako se već volimo hvaliti. Luda shema bila bi ovakva: nerijeđenih 2:2 protiv Meksika, potom miroljubivih 0:0 s Italijom; u trećem kolu 2:0, naša prva pobjeda protiv Ekvadora; kao drugoplasirani, igramo u osmini finala 0:0 s Poljacima (koji su ispred Portugala u svojoj skupini) te na jedanaesterce prolazimo dalje, do četvrtfinala, gdje se sučeljavamo s napaljenim, ali organiziranim Kameruncima s kojima ponavljamo rezultat osmine finala te ponovno na jedanaesterce prolazimo u idući krug natjecanja, gdje nas ponovno očekuje Italija. Tvrdih 1:2, te utakmica za treće mjesto protiv Argentine (finale Brazil-Italija). Spektakularna utakmica i pobjeda Argentine 4:3. Odlazimo doma bez medalje i tješimo se kako smo, s malo više sreće, mogli i do zlata. Naravno, četvrto mjesto je fantastičan uspjeh, ali nada umire posljednja, a i sportski je tražiti više... Uostalom, na kladionicama još nismo dobili ni kunu... :-) Lijepo je znati da ćemo se bez obzira na rezultat i stanje našeg uma u idućih nekoliko mjeseci, sretni ili tužni, uvijek moći okrenuti virtualnom nogometu na PlayStationu 2. Pa "sportski namjestiti" rezultate u novopridošlim nogometnim igrama, kojih je dovoljan broj da zadovolji sve fanove i ukuse. PSX-ov specijalni prilog ***World Cup Special*** u ovom će vam broju pomoći pri odabiru. Naravno, nogomet je najvažnija sporedna stvar na svijetu, ali ne i jedina. Pripremili smo vam još mnogo kvalitetnih igara: čak 4 inspirirane vrlo popularnim filmovima, od *Terminatora, Men in Blacka 2* pa sve do ***Spider-Mana*** i ***Star Warsa,*** kojima smo posvetili posebno mjesto. Čak 35 recenzija u ovom broju, od kojih 10 za PSone konzolu, jamči nesmanjenu kvalitetu igranja, a tako će biti i u bliskoj budućnosti, što možete provjeriti u našoj novoj rubrici ***U iščekivanju.*** I ne zaboravite na Philipsovu nagradnu igru, jer drugi, i posljednji, kupon je u ovom broju. Ugodno čitanje i sretni praznici svim školarcima // Dario Zrno /

034 //
035 //
036 NOGOMET:WORLD CUP SPECIAL
037 //
038 //
039 //
040 //
041 //
042 UVOD U RECENZIJE
043 //
044 DEUS EX: THE CONSPIRACY
045 //
046 //
047 //
048 STAR WARS: JEDI STARFIGHTER
049 //
050 VIRTUA FIGHTER 4
051 //
052 PARAPPA THE RAPPER 2
053 //
054 SPIDER-MAN: THE MOVIE
055 //
056 //
057 //
058 BLOOD OMEN 2: LEGACY OF KAIN
059 //
060 SHADOWMAN: 2ECOND COMING
061 //
062 SLED STORM
063 FATAL FRAME
064 ECCO THE DOLPHIN: DEFENDER OF THE FUTURE
065 SMASH COURT PRO TOURNAMENT
066 SOLDIER OF FORTUNE - GOLD
067 //
068 CENTRE COURT: HARD HITTER
069 MR MOSKEETO
070 MAD MAESTRO
071 ARMY MEN: RTS/WORMS BLAST
072 G1 JOCKEY/PRO RALLY 2002
073 SPACE CHANNEL 5
074 HOT SHOTS GOLF 3
075 KING'S FIELD 4/ROBOT WARLORDS
076 ALFRED THE CHICKEN
077 KICKBOXING/AIR HOCKEY
078 MOORHEN-CHICKEN CHASE 3/DAVIS CUP TENNIS
079 DEXTER`S LABORATORY
080 SCOOTER RACING/STRIKERS 1945 II
081 US RACER/SONIC WINGS SPECIAL
082 HELPLINE/PITANJA I ODGOVORI
083 //
084 //
085 //
086 HELPLINE/MGS 2: SONS OF LIBERTY
087 //
088 HARDWARE
089 //
090 RESET/LIFESTYLE
091 //
092 RESET/HALO BING
093 //
094 RESET/U CENTRIFUGI
095 //
096 RESET/PSX@HOLLYWOOD
097 //
098 DIM ZA KRAJ
099 //

mailbox

PIŠITE NAM NA: JANUS EPH (PSX - KONTAKT ZONA), ČAKOVEČKA 17, 10000 ZAGREB **E.MAIL:** psx_pisma@janus.hr

Zašto je *FF10* dobio devetku? Zašto Lara ima osmerokutaste sise (iz profila)? Ima li korela u PSX-u?! Sva vaša pitanja, i još mnogo toga, samo u vašem omiljenom časopisu, samo za vaše oči. A mi to sve čitamo! I uživamo, doduše... Sretan vam kraj školske godine!

Vaši Schoolbreakeri

// SMS SPACE

Dajte nam vise recite kako se prilazi Virtual Sex 2. Resho daj reci vise tako ti cigareta.
Titan

E, 'vako: uzmeš onaj... (nastavak u idućem broju)

HVALA NA DVD-u DOGMA. P.S. Tko me je izvukao? (daj Boze da je NEVENKA pa da se mogu pohvaliti prijateljima).

Tebi nije dosta film, nego bi još kruha preko pogače!

Ajme, heroja. Toliko trubite o ISS-u, kako ste najboljii, i onda vas zeaze oni iz Playboxa! Sramota. Sramota za ovaj casopis!
Slavc

Mi na to gledamo drugačije. Znaš ono kad Jozić objašnjava zašto su tako igrali i uvjerava nas da uopće nije bilo loše, samo 5 milijuna ljudi ne vidi dobro.

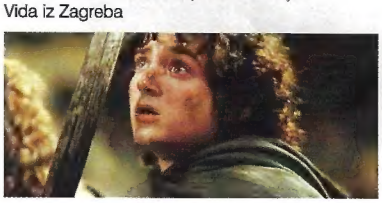
WHO THE FUCK IS DANIJEL KLUZ (aviaticar?) & WHY THE FUCK RESKOVAC UVIJEK DOBIVA NAJBOLJE RECENZIJE I WHY THE FUCK DARIO VISE NE PISE RECENZIJE??

Ne budi prost s narodnim herojima! Fuck! Koje li prostačine!

ZASTO SU LARINE CICE IZ PROFILA OSMEROKUTASTE?

Zato jer su ih radili ćoravi tipovi iz Eidosa.

LJUBLJENI PSX-U!
Pozdrav po... hm... peti, jubilarni put od vaše vjerne čitateljice Vicky aka Vide!
1. Moj buraz vam zahvaljuje na hentaiju!
2. Sramota, kako možete objavljivati takve prostote:)!
3. Gdje mogu nabaviti stare brojeve mojeg omiljenog časopisa (dolje OK)?
4. Zašto, oh zašto ste *FF10* dali samo devetku?
5. Hoće li biti još igara "The Lord of the Rings" osim "Fellowshipa"?
6. Postoji li prvi "Monkey Island" na sivonji?
Evo, ovo sam skladala samo za vas:
Prstena tri za Final Fantasy kralje za koje zvijezde siju. Sedam za joystick vladare Metal Gear dvora moći. I devet za paynovce, usuda kletog što zarana mriju. Al' prsten jedan za PSX cara na prijestolju moći. U zemlji rajskoj gdje igre se kriju. Prsten jedan da zavlada svima, prsten jedan što traži i seže. Prsten jedan da spoji se s njima i u konzoli ih sveže. U zemlji rajskoj gdje igre se kriju.
PS. Nadam se da vam se sviđa moje malo ostvarenje!
PPS. Čudi me da vas nisam spazila na Gran Turismo Tournamentu.
PPPS. Slažem se s Reškovcem: *Max Payne* rulez!
Puse, pozdravi i sve moguće hvale cijelom PSX teamu od Vicky
PPPPS. Ostanite, dobri, pametni i čitljivi!
Vida iz Zagreba



Hvala, Vicky, hvala i burazu. Prosti smo jer smo eto takvi. *FF10* možda i nije za desetku, a osim toga, pooštrili smo ocjene. Naravno da će biti još nastavaka LOTR-a, a prvi Monkey nažalost ne postoji na sivonji, samo na PC-ju i Amigi.

VOZDRA
Vozdra, ljudi!
Imam 3 pitanja:
1. Hoće li izaći *ICO 2*?
2. Hoće li izaći *Devil May Cry 2*?
3. Koliko stoji originalna igra *Metal Gear Solid 2: SOL*?
POZDAV, LJUDI!
Dante

1. Vjerojatno hoće, samo još nije najavljen.
2. Naravno. Tko će izdržati dotad?!
3. Najviše 550 kn, a ima ga čak i za 389 kn

MA KAKVI MOBITELI!
Bog, PSX-klapo!
Najbolji ste, nema što, još samo kad biste darivali igrice!
Nemojte slušati one crve koji kažu da vam ne valja novi imidž jer je - odličan, samo kad biste još imali poster barem svaka 2-3 broja. Imam PS2 i jedan problem: kad slušam glazbu, često mi počne štekati i ponavljati, je l' to ozbiljan problem? Poslije svakog igranja gasim konzolu na glavnom prekidaču, a čuo sam da se tako kvari? Isplati li se dati za *Tekken Tag* 280 kuna? Ili da radije još malo štedim pa kupim *MGS2*? Zašto toliko hvalite Xbox (u Hackeru)?! PS ipak ima kultni status u svijetu, osobito u nas, a ne vjerujem ni da će se igrice za Xbox uopće moći nabaviti u Lijepoj našoj! Eto, to je sve od mene, nadam se da ćete mi bar pitanja objaviti.
PS. Može mali dogovor, ja ću vama servisirati mobitele, a vi meni šaljete igrice!?
PUNO POZDRAVA OD HRVOJA!

Imaš stvarno čudan problem za koji još nismo čuli. Ako i igre počnu štekati, vrijeme je za promjenu lasera. Nadamo se da je tako samo kad slušaš mjuzu. U pravilu, što manje strujnih prekida, to bolje. Za *Tekken Tag* se isplati dati i više. Xbox je još nov i pred njim je dug put do srca igrača.
PS. Mi smo svoje mobitele bacili u Savu. Postali su nam dosadni.

TOOOOO, MAJSTORE!
Hi! Pišem po prvi put i volio bih kad biste ovo pismo objavili zbog nekih cry babies. Samo da kažem da sam iz Bosne i da vas pratim od prvog broja, iako sam za prve brojeve morao dolaziti u ZG da ih kupim, što za takvo što i nije bilo teško. Čitam ja tako stalno u vašem i našem PSX-u kako se neki žale što nema više listića, što nema demo CD-a, postera itd. E, sad, da ja vas nešto pitam: Koliko ste vi spremni platiti za takav časopis? Ja imam mogućnost da kupim i čitam the US Official PlayStation Magazine koji izlazi na više od 100 stranica i ima demo DVD-disk. Vrhunska kvaliteta, nema što. Cijena samo 9 US dolara, što, kad se preračuna u kuniće, dođe oko 75 kn. Pa, gospodo, jeste li spremni svaki mjesec izdvajati toliko, a da pritom opet ne počnete pizditi kako je PSX sad preskup, a na DVD-disku su samo demoigrice koje ste gotovo pa svi vi prešli zahvaljujući čipovima i kopijama igara. Stoga idući put dobro razmislite prije nego što se počnete žaliti PSX-ovom uredništvu. Ja osobno mislim da se ovo što PSX trenutačno nudi za ovako malo novca ne može naći nigdje drugdje, a da pritom ne kažete: Svaka im čast, najbolji su. Toliko o tome. Imam i jedno pitanje: gdje mogu kupiti *LMA Manager 2002* za PS2 jer sam ludi fanatik te igrice i ne pitam za cijenu? Normalno, tražim original jer su pametni codemasterovci opet ubacili bubu u igricu pa se ne može kopirati bez poznatih nam posljedica. U prošlom sam broju pročitao da ćete u idućem pisati o *Deus Exu*. Ja sam je već prešao dvaput. Prvi put bez kodova, a drugi put s kodovima. Želio bih te kodove podijeliti sa svim gamerima, ali ih ipak molim da je pokušaju prvi put prijeći bez njihova korištenja, jer je igrica fantastična.

Kodovi su idući:
Uđi u Goals/Notes/Images manue pritiskom na Select, a onda pritisni L2, R2, L1, R1, ►►, START, START i opet ►, START što otvara iduće:
God Mode - neuništivost,
Full Health,
Full Energy,
Full Ammo,
Full Mods,
All Skils,
Full Credits,
Tantaulus - u što god naciljate, bit će uništeno.
Eto, toliko od mene za prvi put, a ako netko želi da me kontaktira u vezi igara i kako neke od njih prijeći, neka mi piše na vrdoljak77@hotmail.com i ja ću pokušati pomoći.
P.S. Najbolji ste i boljih nema, samo tako nastavite. Pozdrav iz BiH.

***LMA Manager 2002* je izašao i trebalo bi ga biti u Videotopu. Baš nisi trebao dati te šifre!**

STORYOVMAJLAJF MJESECA
* Kolord baj—Tehnokolor
* Majlajf
Part wan-Moje rođenje
Jednog dana rodljo dvajstpetero dice a ja sen živija u drugomen selu. Imo sam jedanajest godna, nonstop san imao nonsnse. Jednega dena došio grupa svirati pod znakovljem dinamični orlovi. A ja njih slušo i vidio i onda me uzeše za multiplejera za tamburu. Bija je jeden visokomašinski stroj za nonsnse koji još nije bio izumljen ali smo ga imali, baj d vej mio nome is golubinjka. Ja ševo samo izbirljivo ženo i sebe smatrao ženom svog života. Svake godine sem radija dicu i pokemone za slamu. Moja zena Miljenko od milja zvana čarmander. Ja slavijo dvanajesti rođendan. I došo tata od moje kopiladi i silovo moju djecu? A ja silovo njegovu. To bilo moje prvo seksualno iskustvo. Uskoro sam posto šaren iako sam bijo bijeljac. A rodom crnac ja širio djeljovanje partije ikampiro na pod soba i bio sam sobarica.
Part tu-Sejf seks
Ja sam išla u planine i bio sam tamo četritstotritcetdevet sati šezdestjednu minutu i šesnajest sekundi.Vidio sem puno insetaka (međed, riba, smreku, orao.....). I žitovinja [muha, komarac, dagnja, Brus Vilis, Hičam El Geruž (marokanac šta trči).....). Bio januar jer su valovi zapljuskivali obalu. Postalo vručo. Pa sam skočio u more. Bilo je jako toplo iako sam sam dobio smrzotine od snjega. Sljedećeg jutra u petnajest sati sam otišo automehaničara da mi zaliječi te opekotine prvog stupnja. Zub pošto mi je izvadio mogo ići kući.
Part trii=Tri kobile vuk i naranča
Znaš što mi se desilo u pi... materinu@ lšo ja k prijatelju na skejtbordu. Moj mobač proizveo jako ogromne količine gama-zračenja što je uvelike uvečalo brzinu mojih nogu. Ja vidio ono testiraju konkord a ja brzo približavam sebe i upo u rezevoar. Plivam ja u već spomenutom razervoaru i odgrize mi morski pas glavu (je.... nosne nozdrve) a ja gledam di mi je glava. Imo sam nož na automatsko punjenje i odgriza mu nogu.
Part fajf-Sofisticirani mašinski stroj za pomoć mladim i neiskusnim narkomanima (mi ćemo vaman pomoć)
.....Rodio sam se (i to) vrlo mlad. Kao peti član četveročlane obitelji u malom Rvatskom selu Zagrebu pokraj Marije Bistrice. Bili su vrlo teški uvjeti za život (nestašica jastoga i pečene janjetine) i tako ja i moj brat krenuli trbuhom za kruhom u Njemačku.Tamo nas ganjali SKINHEDSI (nisu voljeli crne židove). Tako se ja i moja seka vratili u Bosnu. Tamo sam živio jako dugo i uzbudljivo. U tom svom petnaestogodišnjem životu sam proživio puno toga i umro sa zadnjim rječima – Azerbejdžan, zemljo moja ljepa poput Naseg Kilimandžara i prekrasnog nam mora!
Maj majne mio lajf of majlajf(d seknd kaming)
prijevod na -dk (dominikanska republika)-da vaj spički-yu (juga)-sava internacionale
-sile atante(ataktori)-bjudifl dej
-hr(rvatska)-sekundarno dolaženje
Part ajnc-ja i moje unutrašnje aj
Čudnog li čuda poslije petnajest godna ja oživija i ima sam trinajest godina to sam sve skužija po suncu. Bija je četvrtak. Mama mi je kupila novi digitalni pješčani sat zadnji urlik mode u povodu mog rođenja za moj drugi rođendan. Iako mi je ćaća bjo muhamed a mama židov, a ja ponosan kršćanin ušla sam u novi kult vjere sotonista poznatiji po nazivu teletabisi.
Part due-ono
Uskoro posto ponosan prodavač-urednik-tajnica, imo velku plaću koju nisam dobiva al sam je trošija ka što trošin malboro 160. Dok sam na veceju čito

moju sudbinu ja izumio SMS (seksualno maltretirajuća satisfakcija). Nadahnut tim izumom sam izumija piramidu.
Part draj-nating
Načinitelji ovog djela umjetničkoga?
-Stipe zvan Joso Uzbekistan
-Igor zvan Foto studio Atlantic Zadar 023-323-215
-Karlo zvan Anto nadjenuto ime Ivan
Velekački pozdrav Megi i Katarini iz malog Rvatskog sela Zagreba pokraj Velebita i jos veći pozdrav svim pisiiksovcima. Molimo vas da ovo prikažete u slijedećem broju bez bankrotiranja, cenzuriranja i bojkotiranja?
Stej kul% (posto procenata)
rok trajanja:
uporabljivo u dobrotvorne svrhe do stoljeća VII. kad smo se pokrstili 99. u osmom mjesecu?!?!?!???

Da bi rečicu povedali...

ČAK NI JA NISAM ZNAO...!
Kako ste mi plaćenici, odigral se, kad šta, hehe, ovaj put ću preskočiti pozdrave zato što mi na ekranu piše PAUSE heh naravno igra je Shadow Man 2 a imam nekoliko pitanja pa da počnem TrTr-TRaTaTraaaTrAtRaaaaaa DAMN...Bang, bang... eh, oprostite na ovome ispadu, u sobu mi je upravo uletjela skupina terorista koju predvodi Revolver Ocelot, a ne Bin Laden, ali gdje smo ono stali, aha, da imam nekoliko pitanja za vas pa da počnem jer sada upravo gledam kroz prozor, napolju je kiša i šta je ovo... Kasatka... DAMN iz helikoptera iskaču novi teroristi, sada stvarno trebam požurit, ali ne zbog Shadow Mana 2 nego da bih spasio vlastitu kožu. Pitanje:
1. Ima li vijesti o DRIVER 3 igri?
2. Na Internetu se šuška da će se uskoro pojaviti prve slike MGS3 igre, što vi mislite o tome?
3. Ima li vijesti o GTA4?
4. Kad ćete dobiti WWW stranicu?
To bi bilo to, imam i jednu pohvalu za vas: u prošlom broju vam je prohod MGS2 igre više nego dobar, odličan je, čak ni ja nisam znao neke stvarčice pa sam ih odmah iskušao, ostanite najbolji...
Stay me cool Stay me the best.
Potpis: Tony Snake (Solid Snake)

1. Nema još. Nakon *Stuntmena*.
2. Šuška se šuška da Ceca voli Duška...
3. Opet isto. Nema. Čekaj da malo poberu lovu i odu na Bahame.
4. Za to je kriv Milčić. On je još prošle godine rekao da stiže u uredništvo. Mora da je zapeo u prometu.

ZA RESHU
Vidim da si se u novom broju PSX-a namučio da napišeš ono o hentaiju, ali ti zadnji linkovi baš nisu dobri jer neki ne rade, a i upad na njih se plaća pa sam zato za sve željne besplatnog hentaija i za Reshu našao besplatne stranice na http://www.free-expictures.com/tgp/anime.html. Zato, dajte, molim vas, EVERYTHING TODAY IS ILLEGAL!!!
-=HRCO=-

Ma nisam jaaaaaaaaa! Za hentai je zaslužan uvaženi kolega Božidar Đurović (ne ONAJ Đurović koji nije uvažen). Hvala na linku. :))

SVI SMO MI...
Evo vam kritika:
1. Vaš časopis je prije bio smiješan i zabavan, ali kad su izašle PlayStation 2 igre, ja više ne kupujem vaš bijedni časopis, jer je tužno što ne mogu igrati PS2. U dupe!!!
2. Skužio sam da su svi u časopisu komunisti! A Tanja je nacist!!
3. Nemam više bijednih pitanja, KOMUNISTI (i nacisti).
EEK!

1. U dupe!
2. Tanja je naš ubermadchen.
3. Eh, ne bismo više ni izdržali. Hvala...

ETO TI GA NA!
Predivnu slavu i ljepotu PSX-a koji su vrijedni ljudi gradili više od dvije godine uništava Reškovac. Kako si mogao dati devetku FF10??!!! Ti bome nećeš doživjeti da napišeš kolumnu u 35. broju. Što imaš protiv animacija?! Kad se namučim s glavnima i ostalim findovima, naravno da se želim opustiti uz predivne animacije. A što se tiče grafike, kad si vidio RPG s boljom grafikom na PS2? A tek glazba, nešto predivno, a ti joj daš ocjenu 9 - STRAŠNO!!! Tko ti je samo dopustio taj SIN!!! And Reškovac for the record nemaš pojma o new agerima! Zapravo, jedina stvar koja ti valja je Matrix iliti glavom u pijesak. Svaka čast za fotke - dobro će doći za reklamu kad legaliziraju žižu.
Nekoliko pitanja:
1. Kad stiže GTA4?
2. Hoćemo li mi u Hrvatskoj uživati broadband veze na PS2?
3. Koliko će nas to stajati?
4. Hoće li se FF11 moći igrati i offline - zasebno?
5. Zašto, zašto, ali zašto ne ubacite demo CD!?
6. Zašto više kod igara ne piše za koje su sve platforme napravljene?
7. Koji je broj za SMS space?
Idem ja sada natrag svorne zlatu - my precious....ssss...my special one...sss...my FF10 - upravo se borim sa Seymorom zadnji put u SINU - poželite mi sreću!
Stay the best-fuck the rest!
Pozdravi od Elessara iz Zagreba

1. Ne skoro.
2. Eh, nadamo se da hoćemo.
3. Puno.
4. Neće.
5. Zato, zato i zato. FF10 demo bi dobio za šest mjeseci. Pa bi opet prigovarao.
6. Zato što smo časopis za PlayStation.
7. psx_pismavjanus.hr

TKO RADI, A TKO IZDAJE (DRŽAVU)?
Pozdrav,
sviđa mi se vaš časopis i način na koji obrađujete teme, stoga bih vas molio za pomoć u vezi točnosti podataka za igre. Točnije, riječ je o PSX igrama, naime mene interesiraju točni podaci o "Developer" i "Distributor". Molim vas, gdje mogu pronaći točne podatke o tome za svaku igricu, ali doista točne. To je nevjerojatno da gotovo svaki sajt koji se bavi takvom temom ima različite podatke. Molim vas još jednom da me uputite na neki sajt s točnim podacima za PSX igre.
Hvala
Z.K.

To je zato što su različiti izdavači u Americi, Japanu i Europi. Developeri su uvijek isti. Zato ti i ne možemo preporučiti pravi sajt, samo regiju. Azerbejdžansku. :))

// SMS SPACE

Posto se moze nabaviti prvi broj PSX-a kod vas ili na crno?

Ma ne, postao je neprocjenjiv, poput Mona Lise.

Kakva je to igrica >SIMS<i hoce li izaci za PS2? by Solid Snake

Simsi su jedna vrlo dosadna igra koju igraju cure i čudni Kovačević. Nadamo se da neće.

Je li istinita glasina da je Uco bio u Virovitici? Vozi polo plave boje ZG registr. Ili je moj frend puko. Slaven

Učo vozi samo *mečku*.

Molim vas, recite mi kad izlazi novi album KORNA, ima li korela u PSX-u? Ja sam Marko Dj. iz Dubrovnika

E pa, tko razumije, neka se javi...

#cao## kaze mujo hasi :otvorio sam kafic PA CEGA VISE PRODAS KAVE IL PICA vise pica kave slabo ONDA NISI OTVORIO KAFIC ONDA SI OTVORIO PICIC za dvojku pozdrav iz pozege bez vas svijet izeleda bezveze ona dva mjeseca kad niste izlazili

ALLO ALLO RULES!ALLO ALLO RULES!ALLO ALLO RULES!ALLOALLO RULES!ALLO ALLO RULES! KLOP!!! BY HANS!

Pa dobro...

// PISMO MJESECA

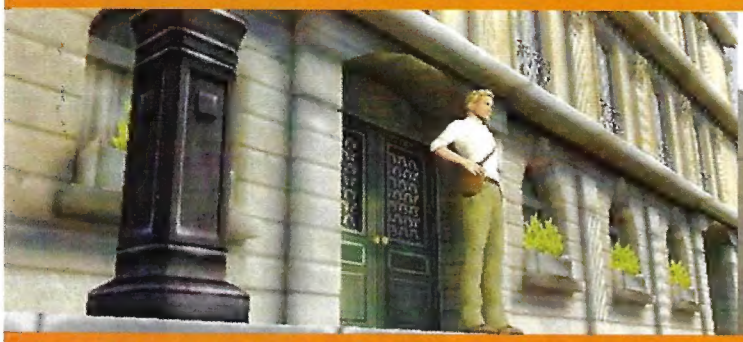
GEJMING POETA...
Velika redakcijo PSX-a,
ne znam što me tjera da pišem, ali znam zašto se obraćam vama. Gajim veliku strast prema igrama, svih vrsta i žanrova, važno je da utaže glad mojoj duši. Ako su tijelu potrebni proteini, duša se treba hraniti poezijom, izvorom energije koji počinje nestajati s našeg planeta. Ali, oprostite, što je poetičnije od igre ili anime? Istina, ne mogu se sve igre i anime svrstati u poeziju, ali onaj tko ih stvara ostavi malo svoga duha unutar njih, dat će veliki dar čovječanstvu. Igre kao *Resident Evil*, *Metal Gear Solid*, *King of Fighters*, *Final Fantasy* i dr. su snovi koje je netko nama podario. Uvijek čujem da netko govori o poligonima, pixel i rendering, onaj koji ga ima više i onaj koji ga ima manje, ali što od toga dobivamo? Igre se ne igraju, nego se proživljavaju u svoj svojoj ljepoti i harmoniji, svrstavajući ih među naša ljudska iskustva. Nema veze što PS2 pokreće milijardu poligona, a Xbox deset puta više, nema veze što je vaš PSone izašao iz mode jer dokle god bude osoba koje će nam darivati pravu poeziju, mi ćemo se nastaviti veseliti, tugovati, živjeti. Svako toliko ponovno odigram neke na svom starom C64 i vratim se prekrasnim sjećanjima još dok sam bio dijete. *Green Beret*, *Out Run*, *Samurai Warrior*... i dandanas imaju neprocjenjivu vrijednost.
Bez poezije nećemo živjeti, bit ćemo prazni ili, još gore, ispražnjeni. Nemojte se više pitati je li *FF7* umjetnost, dok *FF8* kao nije. Svaka igra koja u vama probudi neke osjećaje za vas će biti umjetnost ili, bolje rečeno, poezija. Ne nadam se da ćete objaviti ovo pismo, ali se nadam da ćete ga pročitati. I nadam se da vam nisam dosađivao. Hvala vam za sve.
P.S. Moram pohvaliti temu broja 34, bili ste iscrpni.
Kenshiro

Eh... Uzdah... Sjeta... Suze u očima... Skroz si nas raslinio... Ne možemo više ništa reći... Dobio si majicu... Budi poeta i dalje... Ah...

REVOLUTION SOFTWARE // BROKEN SWORD 3: THE SLEEPING DRAGON

PRVE SLIKE DUGO OČEKIVANE AVANTURE

Broken Sword 3 s akcijskim sekvencama!



Iako Revolution Software igru još uvijek drži "pod velom tajne", nekoliko slika iz novog nastavka *BS* serijala, *Broken Sword: The Sleeping Dragon*, ipak je ugledalo svjetlost dana. Doznali smo i da će imati sasvim nov način kontrole i posve drugačiji (što se vidi i na slikama) stil grafike - 3D-likove u prerenderiranom okruženju (a govori se i o pomičnoj kameri, nešto kao *Ico*). Osim što će priča biti još kompleksnija negoli je bila u prvima dvama nastavcima, i sam će stil igre biti obogaćen akcijskim sekvencama i "stealth" elementima koji bi se trebali dobro nadopunjavati s komunikacijom s likovima i upotrebom predmeta na kakvu smo navikli. Snaga PS2 konzole omogućila je dizajnerima da na ekran stave veliku količinu detalja, pa će tako neke pojedinosti priče i zaključke trebati iščitati iz izraza lica i ponašanja likova, što će znatno povećati realnost atmosfere (ili se programeri barem tako nadaju). Kad smo već kod priče, sigurno će vas zanimati da će treći nastavak početi u Parizu, gdje će Nico skriviti smrt nekog hakera, da bi se radnja potom nastavila u Kongu, Etiopiji i Engleskoj. Naravno, opet će svijet biti u opasnosti, a pokušat će ga spasiti George i Nico. Dakako, ni vitezovi koje smo susreli u prošlim igrama nisu daleko. Sve to zvuči izvrsno, ali kad će igra izaći - još ne znamo.

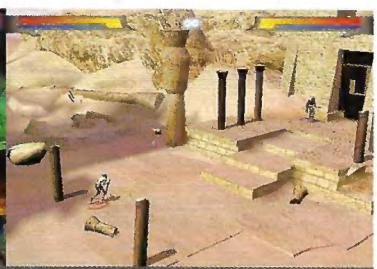
STOP THE PRESS

Besplatno? Vrijedi li? Logitech je objavio da će u distribuciju pustiti besplatan programerski alat SDK koji će omogućavati proizvođačima softvera da u svoje proizvode uključe mogućnost snimanja zvuka putem mikrofona priključenog na USB-port PlayStationa 2 i njegovu reprodukciju putem zvučnika, distribuciju putem mreže ili korištenje u igrama. To će biti vrlo korisno za one koji žele razviti igre koje koriste glasovno izdavanje naredbi, *chat* preko mreže i slične opcije. Logitech kaže da već neko vrijeme surađuju s nekoliko programerskih studija koji koriste SDK, ali najviše nas zanima razlog puštanja takvog programskog alata u besplatnu distribuciju. Pitamo se ne sadrži li možda SDK neki komadić koda koji zahtijeva da se zvuk na PlayStation 2 snima putem Logitechevih uređaja, ili je Sony odlučio tako potaknuti razvoj *voice-controla* za svoju konzolu nakon što je Microsoft isti najavio za Xbox?

THQ // PRIDE FC

Tko je Igor Vovchanchyn?

Znate li? Ako je vaš odgovor da, jedan ste od malobrojnih Hrvata koji poznaju najvažnije aktere internacionalne *Pride FC* borbene lige. THQ je najavio da će koncem godine izdati igru utemeljenu upravo na tom "sportu", u kojoj će glavne uloge imati Igor i ostali Pride borci kao što su Kazushi Sakuraba, Vanderlei Silva i Heath Herring. Svi će biti vrlo realno prikazani jer je upotrijebljeno oko 5 000 poligona po liku, a bit će ponuđeni i brojni načini igre, primjerice mogućnost natjecanja na Pride turniru s vlastitim borcem. Na slikama se vidi da je grafika u igri doista na zavidnoj razini, a hoće li biti i igriva, vidjet ćemo već uljeto.



VIRGIN // BARBARIAN

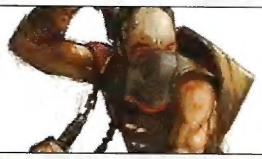
Barbarstvo učetvero!

Malo je onih koji se sjećaju kako je izgledao originalni *Barbarian*, igra inspirirana filmom *Conan* koja se na osobnim računalima i arkadnim strojevima pojavila osamdesetih godina. No, malo je i onih koji neće željeti zaigrati novog *Barbariana* koji već uljeto stiže na PS2. Bit će to divlja i brutalna tabačina, da ne kažemo koljačina, u kojoj će igrač voditi svog brabarskog ratnika oboružanog različitim hladnim oružjem boreći se u fantastičnim arenama. Okoliš u kojem će se borbe odvijati bit će iznimno interaktivan, pa će tako u borbi biti moguće koristiti različite predmete koje nalazite po arenama, a istraživanjem lokacija sukob će biti moguće "iznijeti" i izvan granica arene, onako kako smo to radili u *Dead or Aliveu 2*. Igra bi trebala imati i obilježja RPG-a jer će lik biti moguće usavršavati između borbi, a programeri obećavaju čak i mogućnost borbe do četiri igrača istodobno na jednom ekranu. To će tek biti barbarizam!

Flashnews

LucasArts: SW Bounty Hunter
Heroj i bez Sile

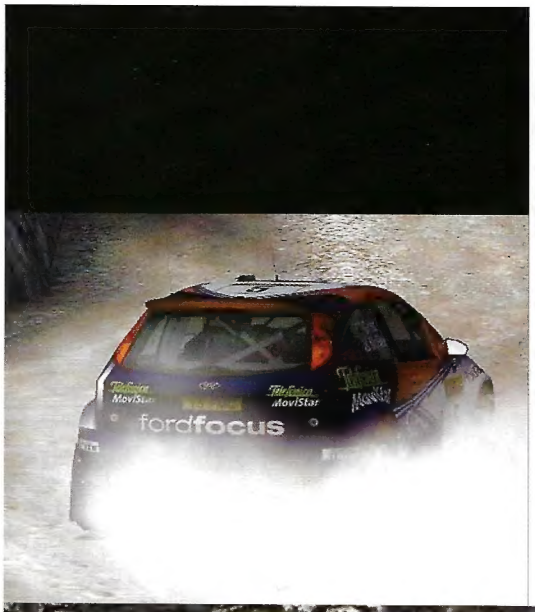
U idućoj PS2-igri u Star Wars svemiru glavni lik neće biti jedi-ratnik, nego sasvim suprotno - antiheroj koji im se u filmovima suprotstavlja. Riječ je o Jango Fettu, kojeg ćete bolje upoznati u Epizodi 2, ocu Bobba Fetta iz kasnijih nastavaka serijala. Po profesiji, Jango je isto što i njegov sin - plaćenik koji ne bira metode da izvrši svoj zadatak. Glavni mu je cilj uhvatiti vođu misterioznog religijskog kulta, no to neće biti nimalo lako, naići će na hrpu ljudi i aliena s kojima će doći u sukob. Iako se zasad o igri vrlo malo zna, vjerujemo da će biti posebna jer je to prva igra za koju će specijalne efekte kreirati Industrial Light and Magic, a zvuk Skywalker Sound. Bit će to uistinu pravi melem za oči i uši.



Midway: MLB SlugFest 2003
Arkadni bejzbol

A znate li uopće prava pravila? Malo nas je koji se time mogu pohvaliti pa Midway vjerojatno nije pogriješio što je u svoju novu igru ubacio izmijenjena, nešto više arkadno usmjerena pravila koja tu relativno kompleksnu igru pretvaraju u jednostavnu akciju. Možda se poznavateljima bejzbola to i neće svidjeti, ali oni su ionako u manjini. Da se privid realnosti održi barem djelomice, tu su MLB i MPLBA (da nije NAMBLA?) licencije koje jamče da će nam igra ponuditi stvarne momčadi i imena igrača, a o grafičkom dijelu bolje će govoriti slike. Pogledajte i ako volite bejzbol, kupite u lipnju.

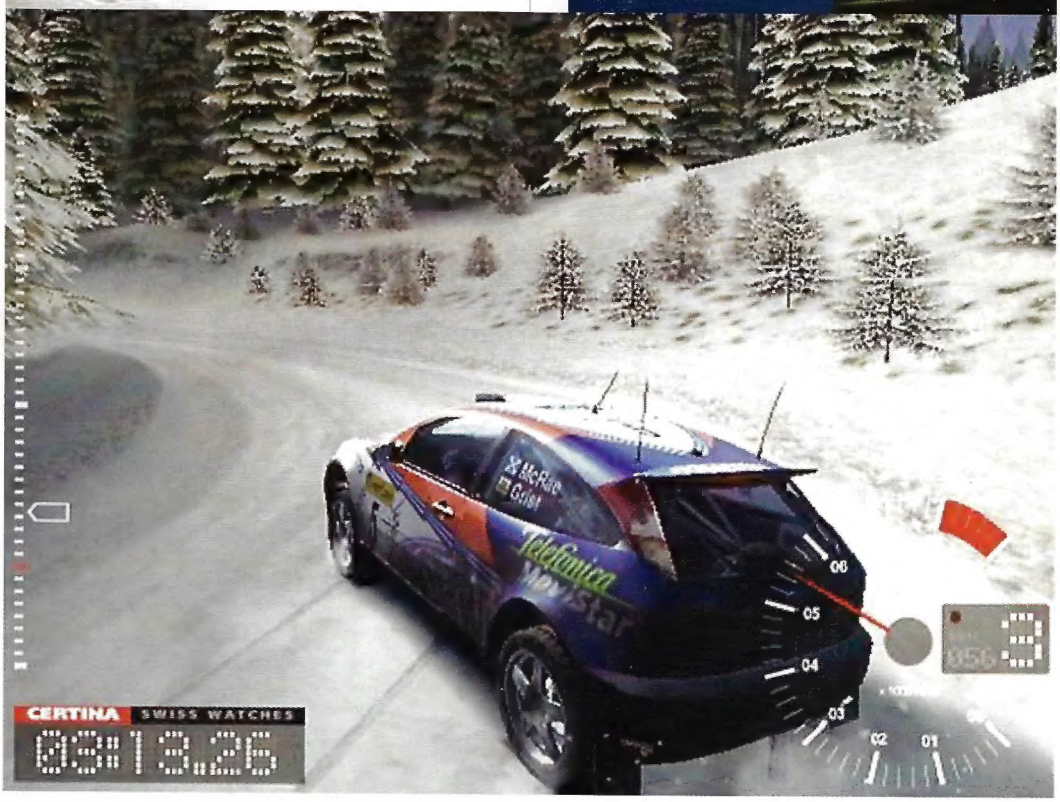
Čak i na zaslonu piše što koja tipka čini. To ja zovem jednostavno!

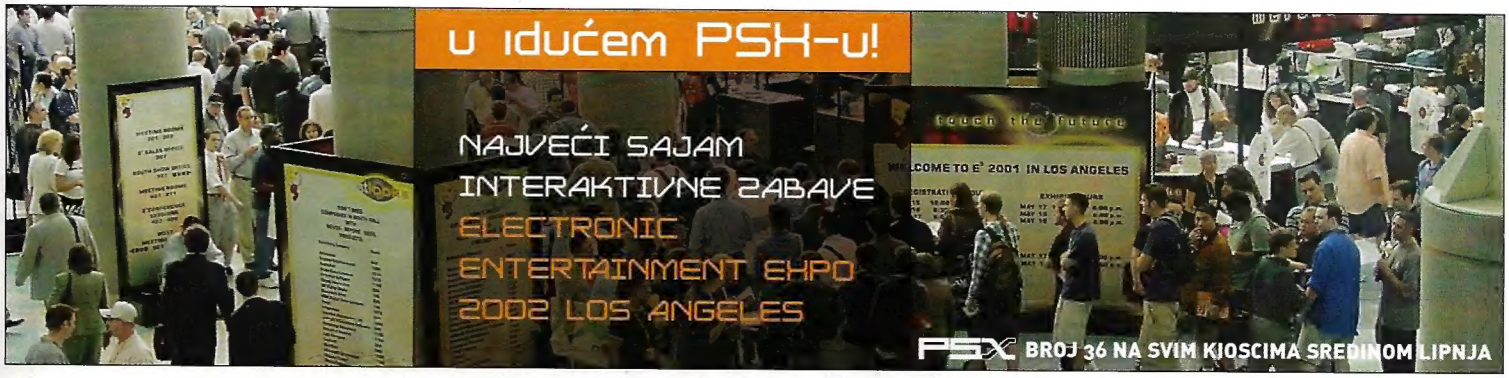


CODEMASTERS // COLIN MCRAE RALLY 3

NOVE SLIKE IZ COLINA 3

Došli smo do novih slika iz "jedine rally simulacije koja zaslužuje taj epitet". Iako se na njima još bolje vidi da je kvaliteta grafike iznimna (obratite pozornost na farove, vozača i suvozača, blato na autu i oblik kotača), zapravo vam ništa novo ne možemo reći osim da će to biti igra koju jednostavno morate - voziti. Da, voziti - jer *Colin* se ne igra.

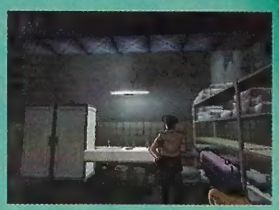




UBISOFT: XIII

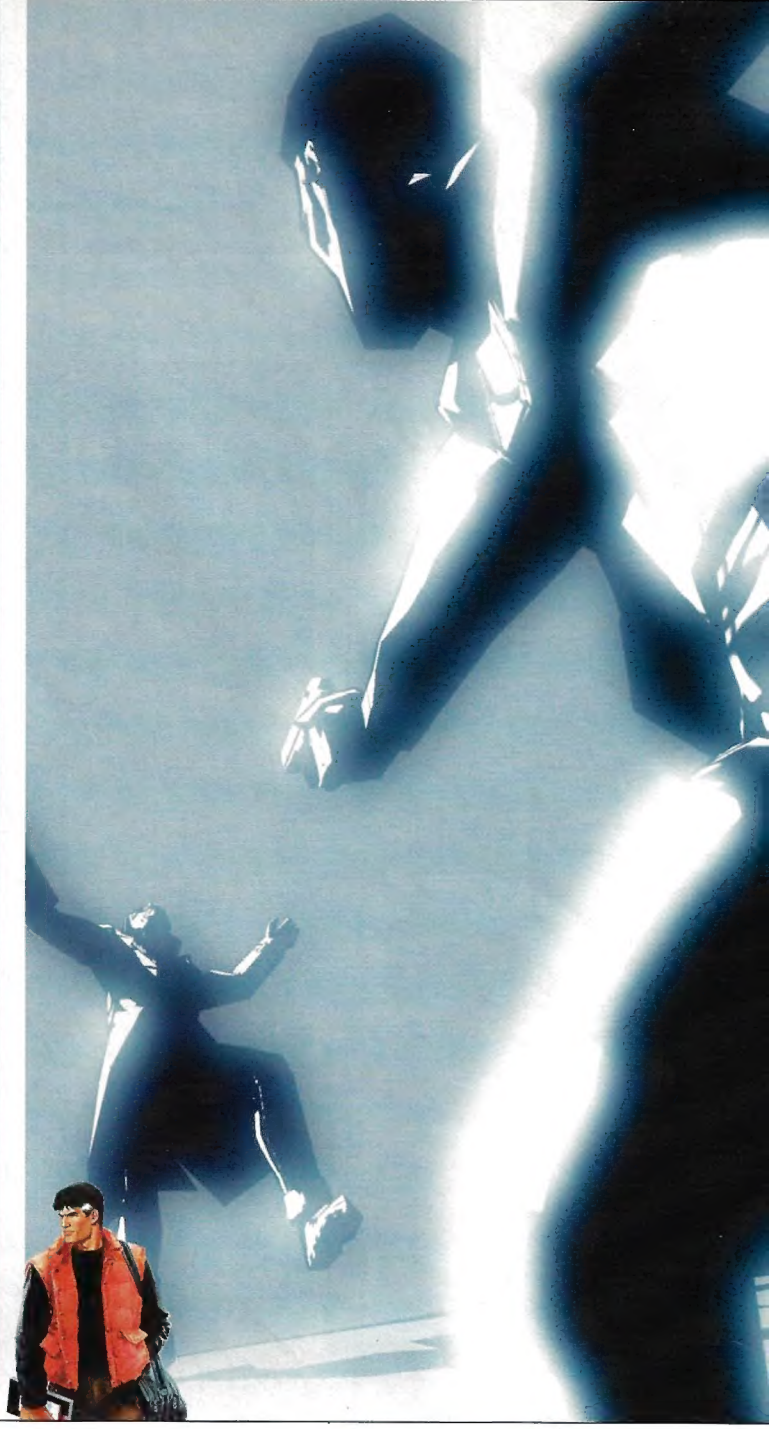
FPS S CELL SHADED GRAFIKOM

Ubi Soft nam za početak iduće godine sprema igru koja je zanimljiva prije svega po svojoj vizualnoj komponenti. No, time ne mislimo naglašavati kvalitetu grafike - nego njezin stil. *XIII* je naime, prvi FPS napravljen u cell shading tehnici, poznatoj iz igara poput *Jet Set Radio*. Ovaj stil grafike nikad dosad nije bio upotrebljavan u igrama tog žanra ponajprije stoga što je većina dosadašnjih FPS-ova težište stavljala na što veću realnost, dok u UbiSoftovoj igri *XIII* to nije presudan element. Podloga za igru je istoimeni belgijski strip čiji je glavni junak čovjek koji ima amneziju, a ime XIII dobio je prema tetovaži na ruci. Naravno, taj ćete čovjek biti vi, a priča postaje sve kompliciranija kad budete optuženi za ubojstvo američkog predsjednika. Zbog specifičnog vizualnog stila, postoji opasnost da *XIII* bude obilježen kao naslov za djecu, pa je bitno da se iskaže kvalitetnom pričom, zapletom i dobrom umjetnom inteligencijom protivnika, rekao je producent Julien Bares. Najavio je također i to da će *XIII* sasvim sigurno omogućavati multiplayer igranje, a hoće li isto biti moguće i preko Interneta, ovisi o tome koliko će brzo Sony razvijati svoju online strategiju.



Dizajn lokacija je vrlo atmosferičan i s velikim brojem detalja

Cenzuru je teško provoditi kad su likovi očigledno "pobjegli" iz crtanog filma



UBI SOFT // RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC

Bezudi čovječuljak ponovno u akciji

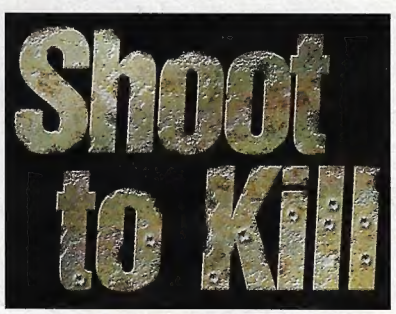
Tko bi rekao da lik bez ruku i nogu može biti toliko popularan da igre u kojima se pojavljuje dostignu prodaju od 10 milijuna primjeraka? Naravno, govorimo o Raymanu koji ponovno stiže na naše konzole u igri *Hoodlum Havoc*. Zasad smo uspjeli nabaviti samo nekoliko slika na kojima se baš ne vidi mnogo od same akcije te saznati da će to biti akcijska avantura s "inovativnim taktičko-arkadnim sustavom borbe". Sve će, dakako, biti popraćeno zanimljivom pričom i humorističnim dosjetkama koje bi nam jesen trebale učiniti ugodnijom negoli smo se nadali. Go Rayman!

Flashnews

Oružjem protiv droge

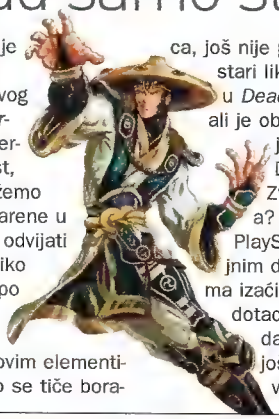
Shoot to kill

O Codemastersovoj novoj igri zasad se vrlo malo zna: riječ je o FPS-u u kojem igrač preuzima ulogu agenta Organizacije za sprječavanje trgovine narkoticima (popularna američka DEA) u misiji razbijanja carstva kolumbijskih narkošefova. Igra bi trebala imati "revolucionarnu umjetnu inteligenciju i fizički sustav". Ukratko, sve je nepoznanica osim da će biti bossova. Pa to ima svaka igra! Ali ljudi iz Codemastersovog Juice studija kažu da će ova biti posebna. Vidjet ćemo.



MIDWAY // MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE

Zasad samo slike



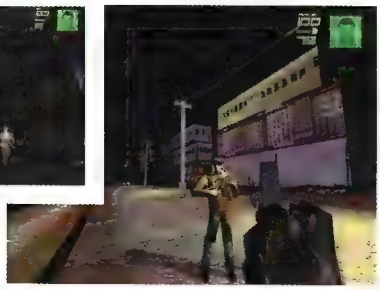
Midway je objavio prve slike novog nastavka *Mortal Kombat* serijala. Nažalost, na njima možemo vidjeti samo arene u kojima će se odvijati borbe i nekoliko likova, ništa po čemu bismo mogli nešto zaključiti o novim elementima u igri. Što se tiče boraca, još nije poznato koji će stari likovi sudjelovati u *Deadly Allianceu*, ali je objavljeno ime jednog novog - Dragon King. Zvuči opasno, a? Igra će na PlayStationu 2 i brojnim drugim konzolama izaći najesen, a dotad ćemo, dakako, nabaviti još koju sliku za vas.

BAM! ENTERTAINMEN // ECKS VS. SEVER

Agent protiv agenta

Jeste li Banderas ili Liu?

Ako nemate Game Boy Advance, vjerojatno ste propustili zanimljivu igru po imenu *Ecks vs. Sever*. Nema veze, Bam! Entertainment ponudit će vam je na PlayStationu 2 u studenom, kad bi se i istoimeni film trebao početi prikazivati u našim kinima. Igra je utemeljena na priči iz filma i sve se zapravo vrti oko dvoje sukobljenih agenata američkih tajnih službi, Jonathana Ecksa (Antonio Banderas) i Sever (Lucy Liu). U igri ćemo sami moći odabrati koji ćemo od spomenutih dvaju likova voditi kroz 20 nivoa prepunih akcije. Oba imaju svoje prednosti i mane, a ako nam dosadi samostalna igra, programeri obećavaju i multiplayer za četiri igrača odjednom. Jeste li Ecks ili Sever, odlučite sami.



Čini se da su riješili razmicu...

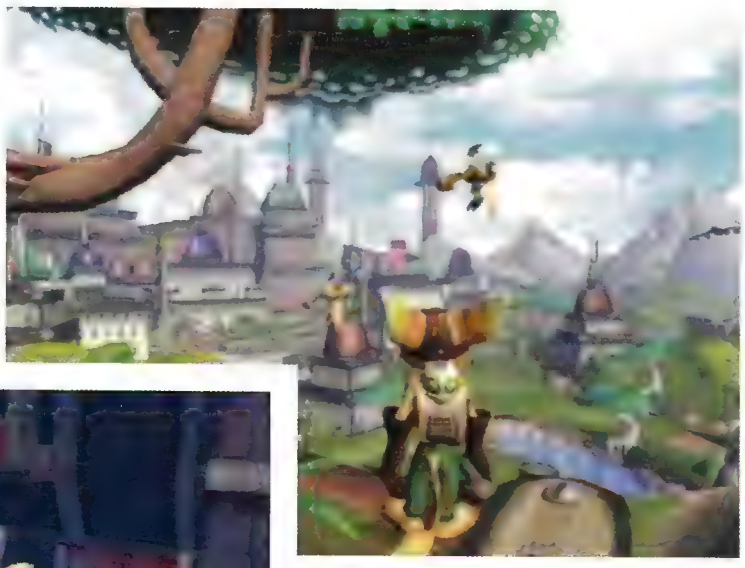
STOP THE PRESS

Smanjivanje PlayStationa 2 na pomolu? Ken Kuturagi, predsjednik Sonya, nedavno je izjavio da procesor PlayStationa 2 - Emotion engine - i grafički čip Graphics Synthesizer pomoću nove, 0,13-mikronske, tehnologije mogu biti integrirani u jedan, manji čip. U intervjuu održanom u tvornici u Nagasakiju Kuturagi je rekao da je Sony sposoban tehnološkim razvojem tijekom jedne godine proces smanjiti otprilike triput, no nije komentirao što će učiniti s takvim mini čipovima, niti hoće li unaprijeđenje tehnologije utjecati na snižavanje cijene konzole. Možda će naša crna ljepotica uskoro biti veličine discmana? Prijenosni PS2? Zvuči primamljivo.

SCEA // RATCHET & CLANH

KREATORI SPIRE SPREMAJU NOVU ARKADU

I dok se novi *Spyro* još čeka, njegovi kreatori najavljuju još jednu igru slične tematike za PlayStation 2. *Ratchet & Clank*, prema prvim vijestima, jako sliči nedavnom hitu *Jak & Daxter*. Naime, igrač će voditi veliko, čudnovato stvorenje po imenu Ratchet kojemu na ramenu sjedi maleni robot Clank. Clank će biti zadužen za korištenje različitih uređaja kao što je primjerice *helipack* koji im omogućuje letenje, dok će Ratchet biti odgovoran za obranu koristeći jedno od 35 oružja koje će biti moguće naći u igri. *Ratchet & Clank* bi trebao izaći koncem godine.



Shu shu

Tračevi, objede i laži PlayStation svijeta skupljeni na jednom mjestu...

NOVI JAMES BOND

Hoće li uskoro još koji James Bond?

S obzirom da se *Agent Under Fire* prodao iznimno dobro, ne treba čuditi što glasine kolaju na sve strane. Uspjeli smo doći do provjerene vijesti da je Electronic Arts već počeo raditi na novoj avanturi agenta 007 pod radnim naslovom *James Bond in...Phoenix Rising*. Možemo očekivati da će biti predstavljena koncem svibnja na E3 sajmu. Zasad se zna da će to biti mješavina vožnje, FPS-a i akcijske avanture s pogledom iz trećeg lica.

HUMORISTIČNA IGRA PLANET-MOONA, AUTORA *GIANTSA*

Saznali smo da je LucasArts uposlio PlanetMoon studio, poznat po igri *Giants: Citizen Kabuto*, na izradi "humoristične igre za konzole iduće generacije". Što bi to moglo biti, ne znamo, ali na pamet nam padaju mnogi zaboravljeni LucasArtsovi serijali koji su zapravo i unijeli humor u igre. *Maniac Mansion* ili *Zak MacKraken*? Nitko se ne sjeća? Šteta.

NASTAVAK *DEVIL MAY CRYA* NA E3-JU

Na Internetu su se pojavile glasine da će na E3 sajmu, koji će se održati koncem ovog mjeseca u Los Angelesu, biti prikazan nastavak poznate Capcomove akcijske igre

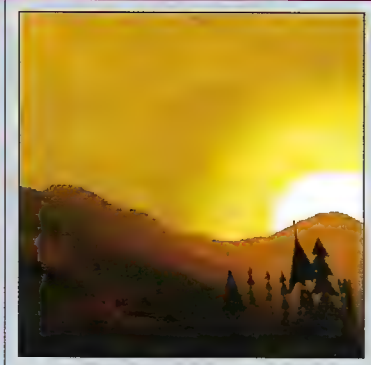
Devil May Cry. Glasnogovornik Capcoma na takve je navode odgovorio da je igra "tek u ranom stadiju", čime je potvrđeno njezino postojanje, ali ne i posve demantirano njezino prikazivanje na velikom sajmu. No, kako je nema na popisu najavljenih igara, pitanje je hoćemo li je vidjeti na E3-ju. Bilo kako bilo, već je velika vijest da je rad na nastavku tog hita u tijeku.

BUDUĆNOST JE

Sony razotkriva velike online planove

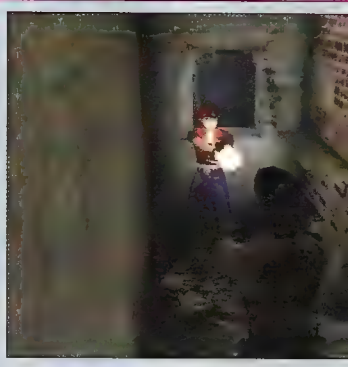
U nekoliko posljednih brojeva naseg časopisa mogli ste pročitat prve informacije o Sonyjevom velikom planu ulaska u burne online vode. Dosad je postalo više nego jasno da će kamen temeljac Sonyjeve PS2 online usluge osim Internet distribucije različ ih sadržaja, uključujući posebice filmove i glazbu, biti upravo igre koje će najviše profitirati tim njegovim usmjerenjem. Gigantskih 40 GB prostora koje će nam ponuditi nadolazeći PS2 disk vrlo lako ćemo popuniti najrazličit jim sadržajem, no dakako da će svakog imalo savjesnijeg gejmera ponajviše privući različiti online dodatci za neke od već postojećih PlayStation 2 hitova. Bit će tu svega, od novih razina za ***Metal Gear Solid 2*** preko spektakularnih prvenstava u ***Gran Turismu*** pa do novih kostima za likove u nekoj od vaših omiljenih tabačina. Iako će nas gomila konkretnijih pojedinosti o cijeloj PS2 online usluzi zapljusnuti koncem mjeseca, nakon E3 sajma, japanski izdavački divovi Namco, Konami, Capcom te nekolicina drugih otišli su i korak dalje najavivši svoje prve online naslove. U prvoj navali briljantnih multiplayer uradaka naći će se željno iščekivane MMORPG (massive multiplayer online RPG) igre na čelu sa Squarevim

FINAL FANTASY XI (SQUARE)
Igra o kojoj sve znate, Squerov izlet u online vode prvi je digao veliku prašinu oko Sonyevih online planova

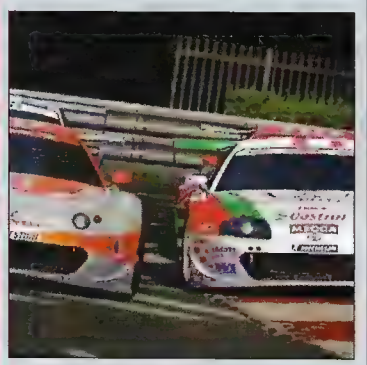


EVERQUEST (SCEI)
Jedan od ponajboljih MMORPGova koji potječe s PC računala dobit će i svoju ekskluzivnu PS2 inačicu

AUTO MODELISTA (CAPCOM)
Multiplayer cel shaded trajlka, na kojoj radi jedan od Capcomovih vrhunskih razvojnih timova



RESIDENT EVIL ONLINE (CAPCOM)
Trenutačno ekskluzivno rezerviran za Gamecube u 2003. stiže na PS2 u svojoj prvoj online varijanti.



GRAN TURISMO ONLINE (SCEI)
Pomislite samo na sve te mogućnosti održavanja online natjecanja, naprosto divno

TOKYO HIGHWAY BATTLE ONLINE (GENKI)
Igra u europi poznatija kao Tokyo Extreme Racer još je jedna utrka koja će doživjeti odlazak u online vode

ARC THE LAD ONLINE (SCEI)
PSone naslov koji nikada nije izašao iz Japana na PS 2 pojavit će se u bogatoj multiplayer varijanti

GURU GURU ONSEN (SEGA)
Nastavak Segine Dreamcast party igre koju ćete moći istovremeno igrati protiv vlasnika PC inačice

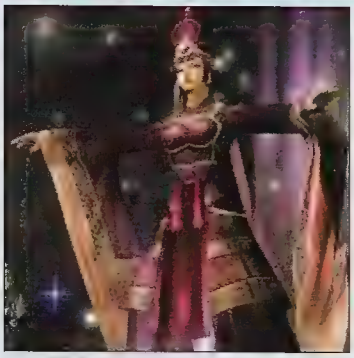
ISKORISTIPRILIKU!
PRETPLATI SE NA PSX!

6 brojeva - **135** kn

12 brojeva - **270** kn

NA ŽICI

Final Fantasyem 11 te Sonyjevim ***Everquestom*** koji na PC-ju trenutačno slovi kao jedna od najpopularnijih i ponajboljih igara u svom žanru. Rame uz rame s njima je Capcomova fantastično *cel shaded* trkaljka ***Auto Modelist*** kojoj će se poslije proširiti i multiplayer inačica kralja trkaćeg serijala *Gran Turismo*. Posebice oduševljava glasina da u tijekom iduće godine svjetlo dana trebao ugledati i ***Resident Evil Online***, iako je single player dio serijala dosad bio rezerviran za Nintendovu GameCube konzolu. Jasno je da Sony doista ulaže maksimalne napore ne bi li na svojoj konzoli ponudio doista najbolju online uslugu. Budućnost na žici zasigurno će nam svima biti vrlo užičasta.



NOBUNAGA'S AMBITION ONLINE (KOEI)
Predstavnik strateškoga žanra u online svijetu na PS2 stiže po okriljem KOEIa u obliku samurajske strategije.

SPORTS GAME (KONAMI)
neka to bude Pro Evolution Soccer Online i svi sretni

PRVIH TRIDESET

Koncern travnja Sony je objavio da je trenutačno u punom razvoju čak trideset online igri koje bi manje-više svjetlo dana trebale ugledati u idućih godinu dana. Sve se razvijaju za japansko tržište, a o njihovom uspjehu ondje ovisi i dolazak na europsko. Bacite pogled na prvih deset čija su imena otkrivena.

Ostalih dvadeset još nema potvrđeno ime, no lako je pretpostaviti o kakvim igrama se radi:

- Bomberman Online (Hudsonsoft)
- 3D Flight Shooting (Namco)
- Minna no Golf Online (SCEI)
- Mojibu Ribbon (SCEI)
- Project Venus (Namco) - vjerojatno RPG
- Action Adventure Game (Namco) - kladimo se na Klonoa Online
- Music Game (Konami) - Dance Dance Revolution Online?
- Race (Sega) - prvi dolazak Sega Rallyja ili Sega GTa na PS2 i to u online izdanju
- Multiplayer Action Adventure Game (Tecmo)
- Massiveley Multiplayer Online RPG (Atlus)
- The Dungeon of Doruaga (Arika)
- Shogi Dojo 24 (Success)
- Soreyuke! Karaoke Heaven (Success)
- Simulation (Sega)
- Hundred Swords (Sega)
- Kuma Uta (SCEI)
- Network Board Game (Takara)
- Clockwork Online (Namco)
- Namco Sports Online (Namco)
- Armored Core Sigma Project (From Software)

WRECHLESS STIŽE NA PS2

Yakuza i na drugoj crnoj konzoli!

Iako je još prije nekoliko mjeseci najavljivana kao ekskluzivna Xbox igra, luda jurnjava automobilima *Wreckless: The Yakuza Missions* ipak će izaći i za PlayStation 2. Riječ je o igri tematski sličnoj *Driveru*, u kojoj je igrač u ulozi agenta koji u automobilu rješava misije usmjerene protiv hongkonškog mafijaškog podzemlja. Brojne misije i veliki broj vozila koje je moguće voziti, golema površina za vožnju i iznimna interaktivnost (autima je moguće čak ulaziti u kuće ili izloge dućana) elementi su zbog kojih se *Wreckless* već neko vrijeme izvrsno prodaje na Xboxu, a Activision se nada da će jednak uspjeh najesen postići i na PlayStationu 2.

PSX ČASOPIS ZA PLAYSTATION KULTURU

U PRETPLATI JEFTINIJI!

info telefon: za sve informacije obratite se na besplatan broj telefona 0800 606 303

ŽELIM SE PRETPLATITI NA ČASOPIS "PSX"
(precrtajte kvadratić ispred izabrane pretplate)

PRETPLATA U HRVATSKOJ:
☐ 6 brojeva **135 kn** ☐ 12 brojeva **270 kn**

PRETPLATA U INOZEMSTVU:
☐ 6 brojeva **24 eura** ☐ 12 brojeva **48 eura**

ODABIREM SLJEDEĆI NAČIN PLAĆANJA:
(precrtajte kvadratić ispred uz način plaćanja koji Vam odgovara)

☐ **općom uplatnicom ili virmanom**
Uplatiti iznos na žiro-račun KIOSK d.o.o. broj 2484008-1100401293.
Svrha doznake: Pretplata za "PSX".
U rubriku "poziv na broj" **obvezno** upisati JMBG ili MB.

☐ **pretplata za inozemstvo (Europa)**
Uplata za devizni račun:
KIOSK d.o.o.
RAIFFEISEN BANK, AUSTRIA ZAGREB
BR:2500-978-3904717
+385 1 616 1876
e-mail: pretplata@eph.hr

☐Molim teretite moju kreditnu karticu:
a] American express c] Diners
b] Euro-Master card d] VISA

KREDITNA KARTICA BROJ:

VRIJEDI DO:

Karticom se možete pretplatiti i telefonski na **besplatni broj telefona 0 800 606 303**

POTPIS:

PEČAT:
(samo za pravne osobe)

IME I PREZIME:
(ili naziv tvrtke)

JMBG ILI MB:

ULICA I BROJ:

MJESTO
i poštanski broj:

TEL/FAX:

Kupone slati na adresu: **KIOSK - PRETPLATA d.o.o. P.P. 900, 10001 ZAGREB, CROATIA**

UBISOFT // TOM CLANCY'S SPLINTER CELL

USPJEH RAĐA KLONOVE

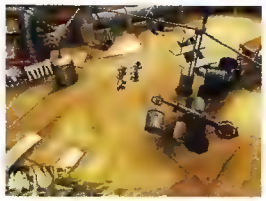
Prvi MGS-ov nasljednik?

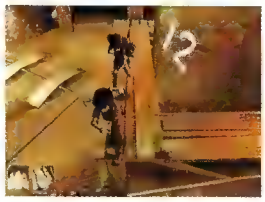
Igra koju ćemo u igrivom obliku najvjerojatnije vidjeti na skorašnjem E3 sajmu, prema onom što smo vidjeli i saznali, mogla bi biti klon *Metal Gear Solida*. Naravno, bilo je za očekivati da će tako uspješna igra potaknuti konkurenciju na kopiranje, a bude li i jednako dobra, nitko sretniji od nas. Dakle, i u *Splinter Cellu* ćete također voditi specijalnog agenta kroz više od deset misija usmjerenih na uništavanje terorističkih skrovišta i osujećivanje njihovih planova. Budući da je naš junak sam, baš kao i Snake, morat će pribjeći skrivanju, šuljanju i lukavstvu izbjegavajući što je više moguće izravne napade na protivnike, a programeri obećavaju da će interakcija s okolišem biti česta i raznovrsna. I vizualno bi *Splinter Cell* trebao biti na vrlo visokoj razini jer će za njegovo pokretanje biti korištena nova generacija Unrealovog enginea. Uspiju li programeri i dizajneri igri posvetiti onoliko pozornosti koliko su Hideo i njegov tim posvetili *MGS-u 2*, možemo očekivati veliki hit iako ne vjerujemo da će uspjeti nadmašiti svoj uzor.

4X STUDIO // TIMES OF TROUBLE

Problematična vremena

Nepoznata francuska tvrtka priprema za PlayStation 2 igru koja, sudeći po slikama, izgleda vrlo zanimljivo, dok sam naslov i okruženje pomalo podsjećaju na hrvatsku svakodnevicu. Naime, igra se odvija u svijetu u kojem je ekonomija u kolapsu, a političke se stranke međusobno bore za prevlast i optužuju za nastalu krizu. Usred svega toga igrač će, u ulozi mladića Zaka, pokušavati preživjeti, a u tome će mu pomoći još nekoliko igrivih likova. Stil igre trebao bi biti mješavina arkadne akcije i RPG-a, a datum izlaska još nije poznat.





GRAVE // THE LOST

Paklena avantura!

Uistinu paklena, jer se radnja odvija baš ondje. Glavni je lik žena po imenu Amanda koja želi spasiti dušu svoje kćeri (da mi je znati kako je klinka dospjela dolje), no tijekom igre igrač će moći preuzeti kontrolu i nad nekoliko sporednih likova, specijaliziranih za određene vještine (borba, magija, šuljanje...). Budući da će u igri biti obrađene mračne teme poput smrti i samoubojstva, a bit će i uznemirujućih prizora, ne bismo je preporučili mladim igračima. *The Lost* bi se trebao pojaviti tijekom ljeta, ali možda to bude i jesen.

Top ljestvica **PS2** // izvor / ChartTrak // Najprodavanije PS2 igre u EU

01	PP	-	LMA Manager 2002	2
02	PP	-	2002 FIFA World Cup	1
03	-	3	Grand Theft Auto 3	27
04	▼	2	Gran Turismo 3 (platinum)	41
05	▼	1	Metal Gear Solid 2	8
06	▼	5	State of Emergency	10
07	▼	4	Tekken Tag Tournament (platinum)	68
08	▲	9	Tony Hawk´s Pro Skater 3	22
09	▲	13	Max Payne	16
10	▼	8	Pro Evolution Soccer	23

* PP - prvo pojavljivanje

CORPORATE

NAMCO O STRATEGIJI

Youichi Haraguchi, predsjednik Namcoa, nedavno je dao osvrt na proteklu godinu, kao i nekoliko komentara o strategiji tvrtke u 2002. Općenito, Haraguchi-san smatra da je 2001. bila dobra jer je Namco zabilježio dobru prodaju *Ace Combata 4* (u Japanu i Americi), ali i da s dolaskom novih konzola postoji još više prostora za širenje. Što se tiče 2002., Namco kani svoj novi hit *Soul Calibur 2* istodobno izdati na sve tri velike konzole, a planira i razvoj brojnih novih naslova za svaku platformu. Na PlayStationu 2 i Xboxu kompanija će se baviti i online igranjem, dok će na GameCubeu izdati nekoliko nastavaka svojih uspješnih serijala kao što je primjerice *Ridge Racer*. Haraguchi je rekao da Namco zasad ne kani širiti svoj rad na PC-platformi, iako je i to moguće u budućnosti. Što se tiče konzola, smatra da će mrežne igre uskoro postati standard, stoga će Namco mnogo svojih sredstava uložiti u online tržište.

ECTS GOES PUBLIC!

CMP Europe, tvrtka-organizator poznatog sajma elektroničke zabave ECTS, objavila je neke promjene koje bi trebale ECTS-u vratiti staru slavu, koju je prošle godine izgubio. Osnovna promjena je da će iduci (01.-03. rujna 2002.) biti otvoren za javnost (svih 14 dosadašnjih ECTS-ova bili su namijenjeni samo proizvođačima, izdavačima i novinarima). Dakako, još uvijek će postojati dijelovi sajma koji će biti namijenjeni samo poslovnim transakcijama između tvrtki, ali će veći dio prostora biti sa štandovima za posjetitelje. Druga novina su nacionalni paviljoni. Ove će ih godine biti četiri, za izlagače iz Francuske, Njemačke, Italije i skandinavskih zemalja. Iako će se Games Developers Conference Europe ponovno održati dva dana prije početka samog sajma, ovaj će put i tijekom ECTS-a biti održano nekoliko seminara o hardveru, softveru i ostalim temama vezanim uz elektroničku zabavu. Nadamo se da ćemo biti ondje da to i vidimo.

OPĆI MASAKR IZAZVAN POJAVLJIVANJEM *WINNING ELEVENA 6* JE LAKO OBJASNITI, NO KONAMI NE PRESTAJE IZNENAĐIVATI: *K1 WORLD GRAND PRIX* ĆE BITI VELIKA IGRA, ZNAMO TO KAO ŠTO ZNAMO IGRATI *TEKKEN 4*, KOJI SMO ODIGRALI U JAPANSKOJ INAČICI. POZABAVILI SMO SE I RECENTNIM TOP-LJESTVICAMA, KAO I NAJNOVIJIM VIJESTIMA IZ ZEMLJE KOJU SVI VOLE ZVATI ZEMLJOM IZLAZEĆEG SUNCA. U DRUGIM ZEMLJAMA, KAO ŠTO JE POZNATO, SUNCE ISKLJUČIVO ZALAZI. NE'Š TI LOGIKE

K1 World Grand Prix

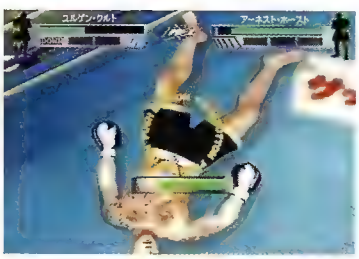
Mirko, Mirko, urla cijela nacija, a mi je usmjeravamo na najnovije Konamijevo remek-djelo koje ćemo, nadamo se, uskoro zaigrati i u punoj PAL-inačici

ŽANR ■ **SIMULACIJA BORBE**
IGRAČI ■ **U JAPANU U PRODAJI, U AMERICI 10.6.**
PROIZVOĐAČ ■ **KONAMI**
IZDAVAČ ■ **KONAMI**
http://www.konami.co.jp

K1 World Grand Prix je najbolja simulacija istoimenog natjecanja koja nam je ikad dopala kontrolera. Dapače, zahvaljujući nekim nevjerojatno logičnim, no nikad prije uvrštenim inovacijama u žanr, *K1 World Grand Prix* bez većeg problema preuzima titulu vladara u žanru tučnjava od svoje arkadne braće i sestara poput *Tekkena*, *Dead or Alivea* ili *Virtua Fightera*. *K1* gura cijeli koncept naprijed čak za nekoliko klasa i vrlo je teško ne upotrijebiti riječ "simulacija borbe" jer se do danas nijedan naslov nije na ovako detaljan način bavio stvaranjem što vjernijeg ugođaja ringa i pripadajućih mu boraca. Japanska inačica donosi sve borce koji su se prošle godine sukobili u finalu K1 turnira, uključujući i Mirka "Cro Copa" Filipovića, kao i ostale velikane sporta poput Marka Bernarda, Ernesta Hoosta ili Jareda Letoa. Svi će oni u ovoj igri imati svoj prepoznatljiv stil borbe, svoje poteze i mogućnosti (snaga, izdržljivost, brzina), ali svi ti podatci i licencije (koje JESU važne) padaju u drugi plan čim se uzme kontroler i shvati da doista postoji opravdan razlog zašto je *Pro Evolution Soccer* toliko bolji od *Fife* ili zašto je *Silent Hill* najstrašnija igra od svih strašnih igrara. Razlog se zove Konami.

Odabir igrača uoči početka borbe daje najavu predstojećeg okršaja

Borbe se vode po K1 pravilima - 5 rundi po 3 minute



Svaki pad na pod traži sumanutu brzinu stiskanja pojedinog gumbića na kontroleru

TREBA MNOGO TRENIRATI Parafrazirajući izjavu hrvatskog velikana borilačkog sporta, poznatog sinjskog majstora Bore Leeja, u *K1 World Grand Prixu* treba mnogo trenirati. Ne od samog početka, jer je igru relativno lako prolaziti čim se svladaju naredbe (izvedene u poznatom Konamijevom stilu - jednostavno i intuitivno), no prava stvar počinje kad se okupi društvance željno multiplayera, a *K1 World Grand Prix* stupi na scenu. Igra nudi nevjerojatan prostor za taktiziranje, uzmicanje, kontranapade, obrane i sumanute, brutalne i izravne napade na protivnika - osobine koje već odavno krase Konamijevu najpoznatiju nogometnu simulaciju - kao nijedna tučnjava dosad. Izmicanje udarcu i plasiranje kružnog udarca nogom u zube može u sekundi preokrenuti ishod borbe, dok će ponekad biti dovoljan samo jedan izravan potez u glavu da se protivnik sruči na zemlju uz prigodna slova K.O. Najveća je inovacija uvođenje triju područja nanošenja ozljeda - glave, trupa i nogu - koji mijenjaju boje ovisno o količini i snazi primljenih udaraca. Borci stoga moraju jako dobro paziti što rade, što samo pojačava neizvjesnost meča. Posebni potezi svakog borca (...a onda Mirko izvede "specijalku", pa da vidiš...) postaju jedan od najvažnijih segmenata igre, i svakodnevni je trening jedina majka mudrosti. Dok ne stigne PAL-inačica, japanska inačica *K1 World Grand Prixa* daje iznimno detaljan uvid u sav potencijal koji skriva ova igra. Prva prava simulacija tučnjave se nikako ne smije propustiti, a nevjerojatne multiplayer mogućnosti, usporedive samo s najboljim multiplayer igrama, govore da je *K1* jedna od onih igara koje se pojave tiho i uđu u legendu. Što se nas tiče, ovo je najbolja tučnjava koja je ikad ušla u naš PlayStation, a Mirkov lik i djelo (koji je u igri prikazan kao prava "ljudina" od borca) predskazuju *K1 World Grand Prixu* svijetlu budućnost u nas. **Go Cro Cop!** *(ar)*

// BORA LEE /

Bruce je bio jedan i jedini. No, u dalekoj Hrvatskoj u podvelebitskom kršu rastao je budući veliki učenik naših većeg majstora - Bora Lee. Čovjek-legenda, borac za pravdu i jednakost, svoje je vještine stjecao brojnim i iscrpljujućim treninzima, a svu je svoju virtuoznost sudjelu pokazao u svojim filmovima koji su odmah nakon premijere stjecali kultni status. Treći njegov film, *Otrovne ruke* (2001.), je remek-djelo hrvatske kinematografije, u filmografskom smislu veće od svih naših velikih filmova zajedno. Priča o prerano završenom prijateljstvu Bore Leeja i Krešе Hyonga, Borinog prijatelja kojeg ubije zloglasna Banja marni suze na oči svim ljubiteljima borilačke vještine, a mi čekamo dan kad će šira javnost čitati Japanci postati svjesna veličine Bore Leeja te kad će mu, ako bude pravde, dodijeliti mjesto počasnog borca iz Hrvatske. I jedno od nadamo se budućih nastavaka K1 World Grand Prix igre. Boro, legendo, mi smo uz tebe, a ti dotad treniraj.

// GRAN TURISMO 4 U 2003. /

Glasnogovornik japanskog ogranka Sonyja je izjavio da će rad na *Gran Turismu 4* početi po završetku rada na američko-europskoj inačici *Gran Turismo Concepta*, a planira se da bi trebao biti završen krajem iduće godine - naravno, japanska inačica. *GT4* će podržavati mrežno igranje, a u izjavi glasnogovornika stoji da bi prvi demo trebao biti dovršen već do kraja ove godine.

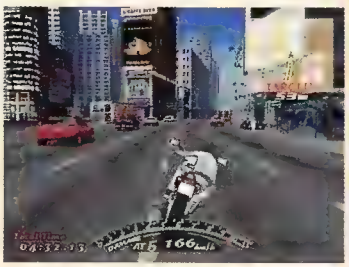
GENKI: KENGO 2
// NOVI KENGO - NOVI PRISTUP /

Genki je objavio da će nastavak *Kengoa*, koji bi tijekom lipnja ili srpnja trebao izaći u Japanu, biti znatno različit od svog prethodnika. Čini se da su shvatili da je formula *Bushido Bladea* bila izvrsna te da su sve izmjene koje je *Kengo* donio samo naštetile kvaliteti. *Dvojka* će biti realnija, sustav borbe izmijenjen, a u njoj će se naći i povijesni japanski likovi kao što je poznati ratnik i vojskovođa Musashi Miyamoto.

CLIMAX: RUNABOUT 3 NEO AGE
// PLAYSTATION - DREAMCAST - PS2 /

Japanci bi u idućih mjesec dana trebali zaigrati treći nastavak arkadne simulacije vožnje *Runabout*. Riječ je o jurnjavi ulicama New Yorka u kojoj je veći naglasak na brzini akcije negoli na realnosti i koja će, sasvim sigurno, stići i na

američko tržište (o europskom još nema vijesti). Zanimljivost vezana uz *Runobaut* je činjenica da je prvi nastavak izašao na PlayStationu, drugi na Dreamcastu, treći stiže na PS2. Četvrti na Xboxu, peti na PlayStationu 3? Ništa, ništa, samo razmišljam naglas...



SQUARE + DISNEY = ANIMIRANA FANTAZIJA

Kingdom Hearts

Nova Squareova igra koja je nedavno izašla u Japanu mješavina je RPG-a i platformske arkade u kojoj sudjeluju likovi iz Disneyjevih priča i *Final Fantasy* igara. Kako će ta luda mješavina sasvim sigurno uskoro stići i na naše konzole, odlučili smo vas pripremiti kratkim pogledom na japansku inačicu.

NE SAMO ZA NAJMLAĐE *Final Fantasy* i Mickey Mouse - uistinu zvuči čudno. Ali Squareovi programeri dokazat će vam da problem ne postoji. Poznati likovi i svjetovi samo će učiniti da vam okoliš u kojem se krećete bude već unaprijed drag i poznat te da se u njemu osjećate ugodno. A ako vam se čini da će se igra svidjeti samo mlađim igračima - nemojte zaključivati prerano. Iako to od Squarea ne biste očekivali, *Kingdom Hearts* sadrži relativno malo RPG-elemenata. Igrač je u ulozi Sora (koji djelomice sliči likovima iz *Final Fantasyja,* ali s primjesom Disneyjevih), koji putuje kroz Disneyjeve svjetove s ciljem da pobijedi zlikovce koji ih opsjedaju, a samim tim spasi i svoj svijet koji je u istim neprilikama. Kretanje kroz igru i upravljanje likom slično je kao u brojnim platformskim igrama, primjerice *Jak & Daxteru* ili *Gexu,* pa tako vaš lik može skakati, trčati, penjati se i pomicati predmete u najboljem platformskom stilu. Svaki Disneyjev svijet predstavlja nivo za sebe u kojem ćete morati riješiti određene probleme koji su često povezani s pričama poznatih crtanih filmova, ali bit će tu i mnogo skakanja i skupljanja predmeta. Što se tiče borbe, ona se u cijelosti odvija u stvarnom vremenu te, iako možete koristiti magije, mnogo više podsjeća na borbu u *Maximu* negoli, na onu primjerice u *Vagrant Storyju.*

U BOJ UZ PAJU PATKA Kao u većini RPG-ova, i ovdje ćete moći upravljati skupinom likova, s tim da u borbi vodite samo svoj lik, dok ostalima upravlja umjetna inteligencija. Spomenimo samo da će vam se ubrzo nakon početka igre pridružiti Pajo Patak (koji je čarobnjak) i Šiljo (koji je borac) i sasvim smo sigurni da ćemo vas do kraja zbuniti. Ne brinite se - sve je vrlo jednostavno i lako za shvatiti. Poslije će vam se moći pridružiti i drugi Disneyjevi likovi, ali u skupini vas ne može biti više od tri. Kao što možete vidjeti na slikama, *Kingdom Hearts* može se pohvaliti kvalitetnom grafikom koja, iako možda ne konkurira *Final Fantasyju 10*, dobro prenosi atmosferu Disneyjevog crtanog filma. To bi vam ipak trebalo razbiti i posljednje sumnje kome je igra namijenjena. Današnji klinci ipak radije gledaju Pokemone i Teletubbiese negoli Disneyjeve crtiće, pa vjerujemo da će ovaj naslov probuditi nostalgiju kod svih kojima je prvi film u kinu bila *Snjeguljica i 7 patuljaka*, *Knjiga o džungli* ili *101 dalmatinac* - naravno, stara, neobojana inačica. *(bj)*

Teken 4

ŽANR ■ **ARKADNA TUČNJAVA**
IGRAČI ■ **U PRODAJI (JPN)**
PROIZVOĐAČ ■ **NAMCO**
IZDAVAČ ■ **NAMCO JAPAN**
www.namcoarcade.com/tekken4/index.asp

Japanska inačica novog *Tekkena* pokazuje da su ljudi u Namcou ozbiljno shvatili svoj posao. Relativno loše kritike prošlog nastavaka, *Tekken Tag Tournament,* su učinile svoje, igra je stvarana ispočetka kako bi na najbolji način obranila titulu kralja tučnjava, stečenu još na PSoneu. Premijera *Tekkena 4* se (po japanskom običaju) dogodila na arkadnim automatima, gdje je većina zamjerki bila upućena malenom broju likova (u odnosu na TTT), koji je u konačnoj PS2-inačici nažalost ostao isti, čitaj: malen. Nestala je većina dragih i popularnih boraca koji su u kasnim noćnim satima mamili suze na oči (Kuma, Gon), a dodani su neki novi, tek toliko da se ne bi reklo kako se ništa nije učinilo. Imenima i prezimenima, Craig Marduk, Christie Monteiro i Steve Fox su, svaki sa svojom tužnom pričom o razlozima dolaska na najprestižniji borilački turnir, *The King of The Iron Fist Tournament*, činili društvo starosjediocima žanra Yoshimitsuu, Paulu Phoenixu, Liaou Xianu, Marshallu Lawu i ostalima te se svi lijepo spojili u jednu veliku i sretnu obitelj predvođenu danas još starijim, opakijim i ružnijim Heihachijem Mishimom, sinoubojicom i komplikatorom velikih stopala i smiješne frizure (ajme, rečenice). *Tekken 4* nastavlja gdje je *trojka* stala, a priča govori o Heihachijevoj potrazi za genom koji će omogućiti spajanje s genom Ogra, u namjeri da oba modificira za jedno tijelo. Međutim, drugi gen, *The Devil Gene*, nedostaje za kraj pokusa, a jedini tko ga nosi je Jin Kazama, čovjek

Tekken force mod, sad u punom 3D-u.

Voda govori dovoljno o kvaliteti grafike

Winning Eleven 6 razgrabljen!

Konami užurbano priprema europsku inačicu *Pro Evolution Soccera 2*

Samo dva tjedna od izlaska igre na japansko tržište (25.travnja) bilo je dovoljno da se rasprodaju gotovo svi primjerci novog Konamijevog nogometa. *Winning Eleven* serijal vrlo je popularan u Zemlji izlazećeg sunca pa je dolazak šestog nastavka prije samog početka Svjetskog nogometnog prvenstva potpuno razgalio srca svih ljubitelja "najvažnije sporedne stvari na svijetu". Ekipa iz Konamija užurbano prerađuje igru za europsko tržište, gdje će izaći pod imenom *Pro Evolution Soccer 2* - nažalost, tek poslije Svjetskog prvenstva. Ako ste u prilici nabaviti japansku inačicu igre, svakako pogledajte na Internetu site: www.issland.com, na kojemu ćete pronaći imena igrača iz svih 59 reprezentacija (među kojima su i Senegal, Ekvador te Kostarika) i čak 40 klubova (od novih izdvajamo Celtic, Dinamo Kijev, Galatasaray, Olympiakos, Spartak Moscow...). Više o igri i novostima u najboljoj simulaciji nogometa, pročitajte u temi ovog broja. *(dz)*

Red u nedogled, svi nelspavani i bljedi, oči im se sužile od umora i gladi... ali ga imaju... Igraju... eh...

Teško je ovih dana biti arkadna tučnjava. Konkurencija je velika i jaka, simulacije u vidu *K1 World Grand Prixa* prijete sa svih strana i jedino na što se može osloniti je - tradicija. A *Tekken* je ima, možda i ponajviše od svih

Priča se otkriva kroz ilustracije u anime-stilu

koji je pobijedio Ogrea u trećem turniru i kojeg je sam Heihachi smrtno ranio. Jin se nakon smrti pretvorio u Devila, a Heihachiju je jedini cilj još jednom doći do Jina..

KAZNI ME KO ŽENU *Tekken 4* uvodi nekoliko novina u gameplay; tu prije svega mislimo na arene koje više nisu beskonačne te dopuštaju stjeravanje protivnika u kut ili njegovo bacanje kroz telefonsku govornicu. Dio okoliša je lomljiv, što svakako pridonosi vizualnim obilježjima igre. Sami su likovi lijepo i detaljno nacrtani, a rukavicu u lice konkurenciji *Tekken 4* baca na svim poljima, pokazujući da Namco nema srama u posuđivanju ideja poput velikih, te pomičnih ženskih atributa (*Dead or Alive*), lomljivog okoliša (*Virtua Fighter*) ili napokon uvrštenog potpuno trodimenzionalnog prostora (*svi osim Tekkena*). Ono što se prvo primjećuje je brzina igre - likovi poteze izvode u djeliću sekunde, a mogućnosti nesmiljenog mlaćenja jadnika stjeranog u kut do smrti su otklonjene uvrštavanjem obrambenih poteza koje sada ima svaki lik. Većina prepoznatljivih (i znanih) udaraca starih boraca je ostala ista, uz nužne promjene i inovacije s kojima nitko tko je ikad (a tko nije?) igrao *Tekken* ne bi trebao imati problema. Nov je i *story mod* igre koji priča priču o razlozima dolaska svakog borca na turnir, te mogućnost spremanja *replaya* borbe. Uza sve sitnice poznate iz prošlih nastavaka i (nužne) nove detalje, *Tekken 4* se čini kao obećavajući nastavak koji bi mogao obraniti visoke pozicije svojih prethodnika. Opširnu priču o četvrtom Kralju čeličnih šaka očekujte čim se dokopamo PAL-inačice, vjerujemo u drugoj polovici godine. *(ar)*

JAPAN TOP 10

PREGLED NAJPRODAVANIJIH NASLOVA U JAPANU U MJESECU TRAVNJU

	IME IGRE	IZDAVAČ	ŽANR
01.	Nechu Professional Baseball 2002	Namco	simulacija bejzbola
02.	Kingdom Hearts	Square	RPG
03.	Super Robot Taisen Impact	Banpresto	RPG
04.	Tekken 4	Nmco	tučnjava
05.	Winning Eleven 6	Konami	nogometna simulacija
06.	Armored Core 3	From Soft	arkada s mechovima
07.	Nobunaga´s Ambition Ranseiki	Koei	strategija
08.	Let´s Make the J. League Pro Soccer Club 2002	Sega	nogometni menadžer
09.	Onimusha 2	Capcom	akradna avantura
10.	Garakuta Kingdom	Taito	RPG

To je survival!

Osmica po Richteru!

Čuli smo i vidjeli svašta, ali ovakvo što nikad. Kompanija Irem (poznata po *R-Type* serijalu) upravo je izdala igru *Zettai Zetsumei Toshi,* u engleskom prijevodu *Survival Earthquake*, a u hrvatskom *Preživljavanje zemljotresa.* Igrač će se naći u gradu zahvaćenom zemljotresom, a zadaća mu je spašavati građane i pobjeći iz grada. Osim što zvuči zanimljivo, kompatibilna je sa Seginim Trance Vibratorom, uređajem koji nikad nije izašao izvan Japana, a razvijen je za igru *Rez.* Jedina mu je

svrha da, priključen na USB port PS2 konzole i zavezan za tijelo igrača, prenosi vibracije u skladu s događajima na ekranu. Nadajmo se da će, zajedno s ovom doista posebnom igrom, naći svoj put i do naših trgovina.

U IŠČEKIVANJU

KOJE IGRE STIŽU U IDUĆA DVA MJESECA, SLUŽBENI DATUMI IZLAZAKA SVIH IGARA U EUROPI TE JAČIH NASLOVA ZA AMERIČKO TRŽIŠTE

Europa

U iduća dva mjeseca očekuje nas velik broj kvalitetnih igara i dok je svaka potencijalni favorit za prva mjesta na top-ljestvicama diljem Europe, mi se kladimo na *Final Fantasy 10*. Recenzirana američka inačica u prošlome broju PSX-a pojasnit će vam o kakvoj je igri riječ, a brojka od 4 milijuna prodanih primjeraka samo u Americi i Japanu ide na ruku predviđanju o najpopularnijoj igri idućih mjeseci.

IME IGRE	ŽANR	DATUM IZLASKA	NAPOMENA
» **Deus Ex: The Conspiracy**	FPS	10. svibanj	izašla u SAD-u
» Tetris Worlds	logička	10. svibanj	izašla u SAD-u
» **Virtua Fighter 4**	tučnjava	10. svibanj	izašla u SAD-u
» Iron Aces 2	simulacija	10. svibanj	
» Polaroid Pete	logička	10. svibanj	
» Top Angler	simulacija	10. svibanj	izašla u SAD-u
» RedCard Soccer 20-03	sportska	16. svibanj	izašla u SAD-u
» Jekyll & Hyde	avantura	17. svibanj	
» **Commandos 2**	strategija	22. svibanj	
» **No One Lives Forever**	FPS	24. svibanj	izašla u SAD-u
» Frogger: The Great Quest	arkada	24. svibanj	izašla u SAD-u
» Gitaroo Man	logička	24. svibanj	izašla u SAD-u
» **Downforce**	utrka	24. svibanj	
» Megarace 3	utrka	24. svibanj	
» David Beckham Soccer	sportska	24. svibanj	
» Army Men: RTS	strategija	24. svibanj	izašla u SAD-u
» **Final Fantasy 10**	RPG	29. svibanj	izašla u SAD-u
» **Soldier of Fortune**	FPS	31. svibanj	izašla u SAD-u
» Endgame	FPS	31. svibanj	
» Barbarian	tučnjava	31. svibanj	
» Premier Manager 2002	sportska	31. svibanj	
» TransWorld Surf	sportska	31. svibanj	
» TD Overdrive	utrka	31. svibanj	
» All Star Baseball 2003	sportska	31. svibanj	izašla u SAD-u
» **Medal of Honor: Frontline**	FPS	06. lipanj	
» **Jade Cocoon 2**	RPG	06. lipanj	izašla u SAD-u
» **Prisoner of War**	arkada	07. lipanj	
» **Spider-Man: The Movie**	arkada	07. lipanj	izašla u SAD-u
» Tiger Woods PGA Tour 2002	sportska	07. lipanj	izašla u SAD-u
» Britney´s Dance Beat	logička	07. lipanj	
» **F1 2002**	utrka	07. lipanj	
» Vampire Night	arkada	14. lipanj	izašla u SAD-u
» Circus Maximus	utrka	14. lipanj	
» Rally Championship	utrka	14. lipanj	
» LEGO Soccer Mania	sportska	14. lipanj	
» **V-Rally 3**	utrka	21. lipanj	
» Pac-Man World 2	logička	26. lipanj	izašla u SAD-u
» VIP	arkada	27. lipanj	
» Monster Jam Maximum Destruction	utrka	27. lipanj	
» **Star Trek Voyager: Elite Force**	FPS	28. lipanj	izašla u SAD-u
» **TOCA Race Driver**	utrka	28. lipanj	
» Master Rallye	utrka	28. lipanj	
» **Mike Tyson HW Boxing**	sportska	28. lipanj	
» Antz Extreme utrka	utrka	28. lipanj	
» Smash Court Tennis Pro	sportska	28. lipanj	izašla u SAD-u
» **Formula One 2002**	utrka	28. lipanj	
» Jimmy Whites Cueball World	sportska	30. lipanj	
» Aggressive Inline	sportska	30. lipanj	

Amerika

Amerikanci će uskoro iskušati prvu online igru za PS2, *SOCOM: U.S. Navy Seals*, koja inače koristi novu tehnologiju *voice recognitiona*. Pomoću slušalica i mikrofona igrači će se moći putem Interneta međusobno dogovarati u stvarnom vremenu, što je vrlo važna opcija s obzirom da je riječ o vojno-taktičkoj igri u kojoj ekipa marinaca mora zajedničkim snagama uspješno završiti misiju. *SOCOM* će vrlo vjerojatno biti igra koja će promovirati izlazak *broadband* adaptera u Americi, a izlazak u Europi će biti, u najboljem slučaju, koncem godine.

IME IGRE	ŽANR	DATUM IZLASKA	NAPOMENA
» Mike Tyson HW Boxing	sportska	15. svibanj	
» Way of the Samurai	tučnjava	15. svibanj	
» Wipeout Fusion	utrka	16. svibanj	izašla u VB
» Downforce	utrka	21. svibanj	
» Endgame	FPS	24. svibanj	
» Test Drive	utrka	28. svibanj	
» F1 2002	utrka	28. svibanj	
» Medal of Honor: Frontline	FPS	06. lipanj	
» Commandos 2	strategija	12. lipanj	
» **Mat Hoffman´s Pro BMX 2**	sportska	14. lipanj	
» **SOCOM: U.S. Navy Seals**	arkada	14. lipanj	
» **Riding Spirits**	utrka	15. lipanj	
» The Lost	avantura	16. lipanj	
» Dropship	arkada	16. lipanj	izašla u VB
» Prisoner of War	arkada	18. lipanj	
» **Need For Speed: Hot Pursuit 2**	utrka	21. lipanj	
» **Freekstyle**	sportska	21. lipanj	
» **Stuntman**	utrka	28. lipanj	
» PRO Race Driver (TOCA)	utrka	28. lipanj	

NAPOMENA:
Svi datumi su službeni i aktualni. Tvrtka-izdavač ima pravo promijeniti datum izlaska.

No One Lives Forever

SHAGADELIC

Šezdesete su godine prošlog stoljeća razdoblje čudnog odijevanja i još čudnijeg humora te razdoblje u kojem su se svjetske velesile međusobno obračunavale putem špijunskih službi. Mlada britanska tajna agentica Kate Archer jedino je moguće rješenje za novonastalu, sve opasniju terorističku skupinu H.A.R.M. i njene otkačene vođe. Vrlo inovativan i stilistički privlačan pristup klasičnom FPS-konceptu zašećerenom iznimnom količinom ugodnog britanskog humora koji je proslavio PC-inačicu igre na PS2 stiže u još bogatijem izdanju. S druge pak strane, pitanje je koliko ste skloni britanskom humoru i FPS-žanru tako da bi vaše mišljenje o ovoj Monolithovoj igri na kraju moglo biti dvojako.

PROIZVOĐAČ Monolith
IZDAVAČ Fox Interactive
IZLAZI 24. svibanj
POTENCIJAL 3/5

Prisoners of War

U VELIKOM BIJEGU

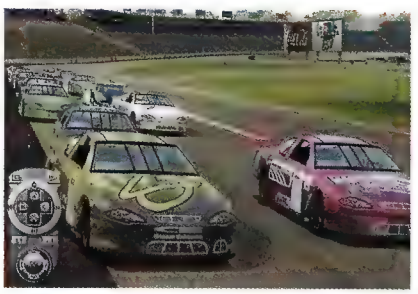
Britanski Codemastersi dobro su poznati po postavljanju novih granica u apsolutno svim svojim igrama, u što smo se dosad mogli uvjeriti nebrojeno puta. *Prisoners of War*, njihov najnoviji PS2 projekt nije igra koja će određeni koncept pogurati tek korak dalje, nego igra koja zapravo nastoji stvoriti vlastiti podžanr. U burnom razdoblju Drugog svjetskog rata stavljeni ste u ulogu engleskih časnika zatočenih u njemačkim vojnim logorima. Cilj vam je kroz desetak misija u maniri ponajboljih filmova te tematike pomnim planiranjem i vještom uporabom različitih vještina neopaženo, bez obzira na koji način, pobjeći iz najbolje čuvanih nacističkih zatvora od kojih je dobar dio doista i postojao. Hrabru skupinu odvažnih engleskih vojnika u njihovim podvizima moći ćete pratiti već od idućeg mjeseca, kad igra službeno kreće u prodaju. Sve u svemu, igra je vrlo zanimljiva, ali je pitanje, s obzirom na njezin specifičan koncept, koliko će imati uspjeha među doista šarolikom igraćom publikom.

PROIZVOĐAČ Codemasters
IZDAVAČ Co...
IZLAZI 7. lipanj
POTENCIJAL 4/5

TOCA Race Driver

NIKAD VEĆA OČEKIVANJA ZA RACING IGRU

Otkad je PlayStationa i *TOCA*-e raste popularnost *touring* natjecanja. Četvrti nastavak, i prvi za *dvojku*, unosi novine u žanr i jedva čekamo da vidimo kako će se uklopiti novonajavljeni avanturistični i menadžerski pristup koji codemastersovci redovito naglašavaju. Očekuje nas poslovično dobra grafika i cjelokupna tehnička realizacija, golem broj staza, automobila, prvenstava, lijepih žena... Tko će još čekati gotovo puna dva mjeseca...



PROIZVOĐAČ Codemasters
IZDAVAČ Co...
IZLAZI 28. lipanj
POTENCIJAL 5/5

U *Novostima* čitate prve informacije dostupne javnosti o svakoj novoj igri koja se priprema za PlayStation 2. U *Najavama* pak doznajete više o njima nakon što smo ih vidjeli, odigrali beta-inačicu ili nakon što smo dobili iscrpne informacije od proizvođača, a u *Recenzijama*, naravno, saznajete kakve su igre koje su izašle ili bi svaki čas trebale izaći na tržište. A od danas u našoj novoj rubrici, *U iščekivanju*, otkrijte koje ćete igre moći zaigrati u iduća dva mjeseca i na koje posebno treba obratiti pozornost.

Medal of Honor: Fron[illegible]

SPEKTAKULARAN [illegible]AZAK NA PS2

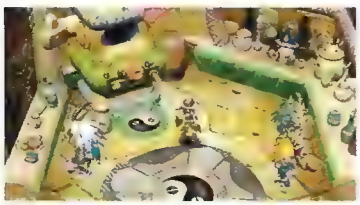
Electronic Artsov PlayStation [illegible] apravo utemeljio poseba[illegible] spektakularnih akcijskih pucačina [illegible] Drugome svjetskom ratu, *Me*[illegible] vraca na velika vrata. U novo[illegible] učnik Jimmy Patterson [illegible] dubinu europske bojišnice. Iskoristivši kaos izazvan savez[illegible] mora se probiti kroz prvu c[illegible] ne te pronaći i oteti [illegible] eksperimentalno nacističko oružje tolike moći da bi mogio pre[illegible] skog rata. U ponajboljoj ma[illegible] Medal [illegible] nor serijala, Petterson [illegible] krasnog 3D enginea probijati kroz petnaest akcijom nabijenih [illegible] nacističke podmorničke baze, [illegible] operativca OSS-a pa do [illegible] vovima vagona jurećeg vlaka. Definitivno igra od koje se [illegible]

PROIZVOĐAČ	Ea Games
IZDAVAČ	Ea Games
IZLAZI	6[illegible]
POTENCIJAL	5/5

Jade Cocoon 2

MOJ MONSTER JE JAČI!

Volite li RPG-ove i tražite nove ideje i malo drugačiji pristup negoli je bio u klasicima poput *Final Fantasyja*, *Suikodena* i sličnih, svakako provjerite *Jade Cocoon 2*. Igra prekrasne grafike u kojoj se sve vrti oko razvi janja glavnog lika i posebice kreatura koje susreće lutajući velikim svijetom najavljuje mnogo zabave svim ljubiteljima Monster Rancher i Pokemon igara. Prvi je dio na PlayStationu prošao u Europi dosta nezapaženo (u odnosu na Japan), a "duja na duji" ima velike šanse promijeniti situaciju...



PROIZVOĐAČ	Genki
IZDAVAČ	[illegible]
IZLAZI	[illegible]
POTENCIJAL	3/5

V-Rally 3

VIŠE SIMULACIJA

Igramo *Colina*, najbolju rally simulaciju. Igramo i *V-Rally*, najbolju rally arkadu. Uskoro ćemo igrati i *V-Rally 3* (*Colina trojku* očekujemo koncem godine) koji bi, prema riječima programera, trebao usrećiti igrače iz obaju skupina, a posebice one koji očekuju simulaciju! *Colin* je definitivno dobio konkurenta jer ono što smo vidjeli obećava vrhunski ugođaj najzahtjevnijeg automobilističkog sporta. Još samo da uvedu editor staza kao u *dvojci*...

PROIZVOĐAČ	Eden Studios
IZDAVAČ	[illegible]
IZLAZI	[illegible]
POTENCIJAL	4/5

Star Trek Voyager: Elite Force

NOVI NASLOV

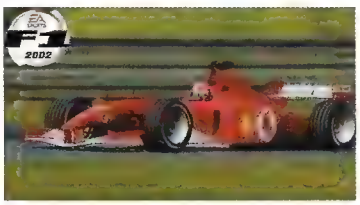
Raven Softwareov *Elite Force* prati priču *Star Trek Voyager* serijala u kojoj Janeway i njena posada zaglave u dubokom i neistraženom dijelu svemira. Na svom dugom povratku u Alpha kvadrant naići će na najrazličitije nevolje. U ulozi Elite Forcea, tima zaduženog za razrješavanje upravo takvih neugodnih otvorenih konflikata, sukobljavat ćete se sa standardnom postavom trekerskih nevolja na čelu s borgovima. Riječ je o akcijski vrlo dinamičnoj FPS-igri u kojoj će posebice uživati svi *Star Trek* fanovi.

PROIZVOĐAČ	Raven Software
IZDAVAČ	[illegible]
IZLAZI	[illegible]
POTENCIJAL	4/5

F1 2002

NOVA SEZONA, NOVA IGRA

Kao i niz godina dosad, Electronic Artsova sportska divizija donosi nam, već idući mjesec, najnoviji nastavak *Formula 1* serijala. Tu su apsolutno svi najnoviji podatci o sezoni 2002., uključujući sve staze i bolide. Učinjena su brojna poboljšanja na samom grafičkom engineu kako bi igranje *F1 2002* bilo doista oku ugodno. No, s druge strane, pitanje je je li EA Sports uspio otkloniti brojne probleme s umjetnom inteligencijom te općenito nedostatak nekih konkretnijih izazova koji su ozbiljno narušili opći doživljaj igranja prošlog nastavka.



PROIZVOĐAČ	Ea Sports
IZDAVAČ	[illegible]
IZLAZI	[illegible]
POTENCIJAL	3/5

Najave

// 24
Men in Black:
Alien Escape

// 26
Commandos 2

// 28
Superman:
Shadow of Apoklaips

// 29
Super Trucks

IZLAZI LIPANJ
ŽANR **3D-PUCAČINA**
IGRAČI **1**
PROIZVOĐAČ **PARADIGM ENTERTAINMENT**
IZDAVAČ **INFOGRAMES**

http://terminator-game.com

PREDVIĐAMO

apokaliptične nivoe
tipa C-12
dizajnirane terminatore
spektakularne vizualne efekte
sjajnog filmskog serijala
koji će nam reći:
"Hasta la vista baby"

Svijet filma i svijet igara se vole, i to nije tajna. S obzirom da računalne igre imaju znatno kraću povijest, film ima značajniju ulogu. Tako su proizvođači igara znatno češće tražili inspiraciju u filmovima negoli obrnuto, iako smo u posljednje vrijeme svjedoci i tog ne baš osobito uspješnog trenda *(Mortal Kombat, Tomb Raider, Final Fantasy, Dungeons and Dragons, Resident Evil)*. U našoj današnjoj priči naglasak je ipak na potonjem jer igra *Terminator: Dawn of Fate* inspiraciju nalazi upravo u dvama superuspješnim filmskim megahitovima koji bi uskoro trebali postati dijelom trilogije.

SKYNET S obzirom da je filmski predložak po kojem je igra rađena bio vrlo popularan i uspješan, mislim da ga ne treba posebno opisivati, stoga ćemo se odmah usredotočiti na igru čija se radnja ne nastavlja na radnju filmova nego joj prethodi. Godina je 2029. i rat između strojeva kojima upravlja superračunalo Skynet i ljudskog pokreta otpora okupljenog oko elitne skupine boraca pod nazivom Tech Com na čijem je čelu John Connor traje već pune 32 godine. Kao što je poznato iz *Judgment Daya*, informatičar Miles Dyson iz korporacije Cyberdyne Systems 1994. je izumio revolucionaran mikroprocesor (utemeljen na ostatcima procesora prvog Terminatora iz 1984.). Tijekom iduće tri godine Cyberdyne Systems temeljem ugovora s Ministarstvom obrane ugrađuje u sve stealth bombardere svoje mikročipove te one postaju bespilotne letjelice. Osim toga, gradi računalni sustav Skynet koji je pokrenut 4.8.1997., čime je iz strateških odluka također uklonjen ljudski faktor. Skynet nakon uključenja nije bio pasivan, nego je učio i svladavao obrambene sustave geometrijskom progresijom te 29.8.1997. postao samosvjestan. Shvativši to, ljudi su ga pokušali isključiti, a Skynet za odmazdu započinje nuklearni napad na Rusiju računajući da će Rusi u kontranapadu uništiti sve njegove američke protivnike. Događaji koji su potom uslijedili govore o nevjerojatnom

"HE IS BACK"

TERMINATOR

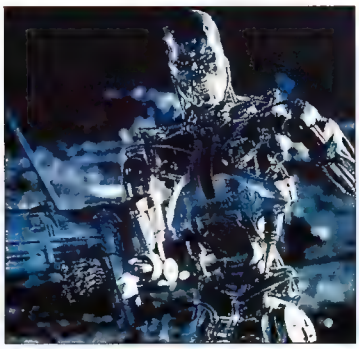
Dawn of Fate

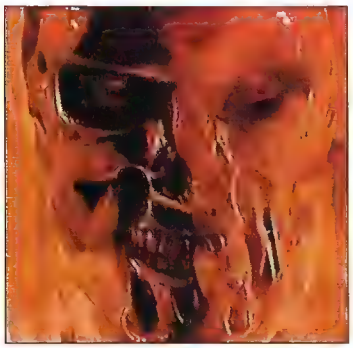
IMATE LI NOĆNU MORU U KOJOJ VAM PRIJETI MLINAC ZA KAVU? STROJ ZA MESO VAM NE DA MIRA? SVE TO I JOŠ MNOGO VIŠE OČEKUJE VAS U OVOJ UZNEMIRUJUĆOJ VIZIJI BUDUĆNOSTI

TOMISLAV TOMAŠIĆ

RISE OF THE MACHINES

Iako je Infogrames kupio Terminator licenciju, još nismo sigurni jesu li uspjeli pribaviti i dozvolu za korištenje Schwarzeneggerova lika. S druge strane, Arnie ne miruje - za najveći honorar u povijesti kinematografije (30 milijuna dolara) pristao je snimiti treći nastavak sage o borbi čovjeka i stroja, tako da će se igra lijepo uklopiti u ponovno rastući trend popularnosti Terminatorove ikonografije. Film bi trebao stići u kinodvorane 2.7.2002., a sa žaljenjem moramo ustvrditi da će iz originalne ekipe izostati jedan od najvažnijih kotačića, redatelj James Cameron. No, možda će vas utješiti činjenica da će biti snimljena dva filma od kojih *T3* prethodi radnji prvih dvaju, a *T4* predstavlja mogući završetak.

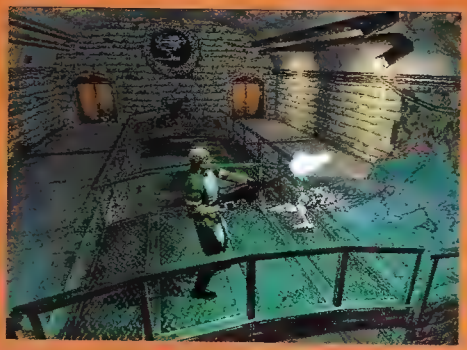




Pogled na kolica i na detalje kotača jasno pokazuju koliko nas kvalitetna grafika očekuje

Hoće li za probijanje ovakvih barijera biti uključene kakve mozgalice, možemo samo pretpostavljati

Klaustrofobični hodnici u nimalo klaustrofobičnijoj budućnosti



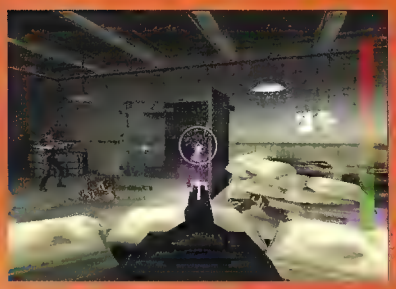
Eye contact sa strojem ubojicom nikad nije bio dobar izbor

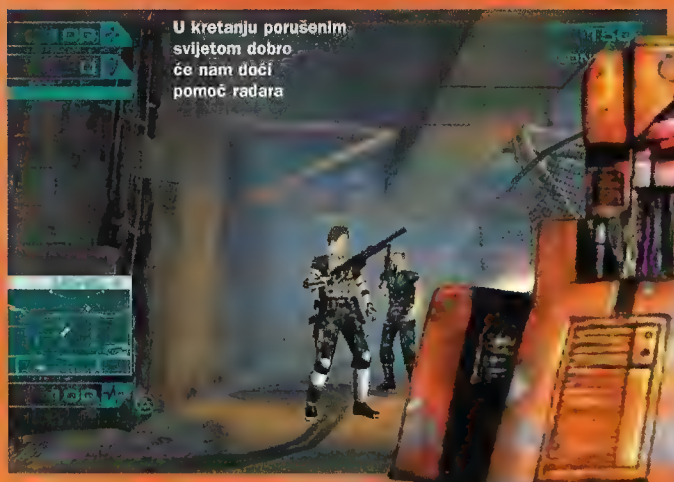
napretku Skyneta i nastanku tvornica koje same proizvode strojeve za istrebljivanje ljudi, što traje sve do 2029. Tijekom 2027. Tech Com doznaje za Skynetov plan da u 1984. godinu pošalje terminatora T-101 koji bi trebao ubiti njegovu majku Sarah Connor i time spriječiti njegovo rođenje. Zadatak u igri se svodi na opstruiranje Skynetovog plana, odnosno stjecanje pristupa vremenskom stroju kojime bi Kylea Reesea bilo moguće poslati da zaštiti gđicu Connor, čime počinje radnja prvog filma.

TERMINATOR TERMINATORA Prema najavama autora, kroz igru će nas voditi tri igriva lika: Kyle Reese, heroj prvog filma, Catherine Luna, Tech Comov časnik za specijalne operacije, dok se treći lik čuva u tajnosti, ali možemo pretpostaviti, s obzirom na radnju drugog dijela filma, da je riječ o jednom od modela terminatora, ako ne upravo o modelu T-101 koji je sjajno uprizorio Schwarzenegger. S obzirom da je riječ o *shooteru*, također očekujemo niz zanimljivih spravica za uništavanje protivnika, a najave proizvođača govore da ćemo na raspolaganju imati više od 20 različitih oružja za borbu protiv moćnih i gotovo nesvladivih strojeva, uključujući nezaobilazan *rocket launcher* te druge interesantne eksplozivne naprave. Posebna pozornost u razvoju igre je posvećena dizajniranju protivnika pa ćemo tako biti počašćeni s 15 tipova neprijatelja, što je znatna više u odnosu filmske modele gdje ih je bilo samo dva (T-101 i prototip T-1000). Naravno, neće svi tipovi protivnika biti terminatori (jer samo oni imaju metalni endoskeleton prekriven živim ljudskim tkivom i služe za infiltraciju među ljude), već po slikama vidimo da će tu biti i običnih, ali jednako opasnih metalnih ubojica od kojih se posebno ističe novi Skynet Hunter/Killer. Autori su posebno naglasili rad na umjetnoj inteligenciji protivnika, tako da će nam tijekom igre zadavati silne glavobolje unatoč tome što misle da su superiorni ljudima i njihovom oružju te da se ne

T-800

Trebat će dobro iskoristiti svaki zaklon. Ova je pozicija dobro iskorištena za mitraljesko gnijezdo





U kretanju porušenim svijetom dobro će nam doći pomoć radara

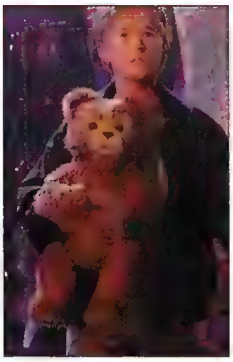
T-400

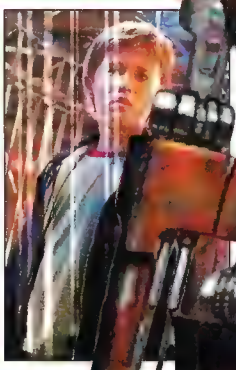
Svijet kojim se krećemo

nije osobito privlačan ni gostoljubiv

A.I.

Ovdje nije riječ o umjetnoj inteligenciji protivnika u igri (kao što smo već rekli, bit će sjajna i glavolomna), nego više o mogućoj stvarnosti te drugoj strani medalje. U originalnom Terminatoru pratimo borbu ljudi protiv kibernetičkih organizama koji su našom krivnjom stekli svijest i odlučili nas istrijebiti. U drugom dijelu, jednom od komercijalno najuspješnijih filmova u povijesti, ispod površine uglancane visokobudžetnom akcijom postoji nekoliko scena koje skrivaju vrlo snažne i upečatljive antiratne poruke. A.I. (psx@hollywood br.34) pak prati nastojanja androida, koji su također postali (našom voljom) svjesni sebe i svojih emocija, da probiju barijeru ljudskog egoizma i ksenofobije. I dok nam Terminator kao krajnji rezultat nudi promišljanja o tome hoće li nas jednog dana naš vjerni sokovnik iznenaditi na spavanju ili će nam dizalica srušiti kuću umjesto da je izgradi, A.I. s druge strane nudi mirniju, ali zato i više uznemirujuću sliku budućnosti te odvratnu i bolno istinitu sliku nas samih koja nas jednostavno navodi na zaključak da drugačiju sudbinu od one koja nas pogađa u tim vizijama niti ne zaslužujemo.





trebaju osobito skrivati niti bojati napada. Time će zadatak igrača biti dodatno otežan pa pretpostavljamo da će uspješno svladavanje protivnika voditi kroz strateško korištenje dostupnih oružja te vješto korištenje terena za postavljanje zasjeda i stupica.

TAJ DIVNI, APOKALIPTIČNI SVIJET U igri će biti 12 vjerojatno dovoljno dugih misija koje će se, kako najavljuju, razlikovati po radnji i zadatcima, ali i po vrlo detaljnim i fantastičnim interaktivnim okruženjima. Iako u najavama ne spominju nov i osobito napredan grafički engine, dostupne fotografije govore da su programeri dobro odradili svoj zadatak tako da će se igrači i na PS2 i na Xboxu moći doista uživjeti u osebujnu atmosferu razrušenih gradova i stalnu borbu za goli život te uspješan završetak zadatka. S obzirom na superiornost protivnika s kojima ćemo se suočavati, autori su odlučili omogućiti nam pogled iz trećeg lica, ali i iz prvog (vjerojatno ne opcionalno, nego samo pomoćno) te ponuditi poseban sustav dinamičnih kamera koji će nam omogućiti brzo i precizno ciljanje protivnika, a uz to i (ipak) "dosad neviđen i revolucionaran" sustav osvjetljavanja i sjenčanja u stvarnom vremenu. S obzirom na najave i viđene *screenshotove*, možemo zaključiti da nas očekuje kvalitetna igra iznimne atmosfere, ali... Uvijek postoji "ali", u ovom slučaju zbog činjenice jer je riječ o igri nastaloj prema filmskom predlošku, a takve su dosad gotovo uvijek dobivale vrlo loše ocjene bez obzira na količinu uloženog novca u razvoj i marketing. Ovaj put trebamo ipak zadržati dozu optimizma jer je tema vrlo zahvalna, baš kao i žanr, pa će već zahvaljujući tome zaraditi nešto pozitivnih bodova, no konačan će sud kao i uvijek donijeti igrači.

PSX KAŽE

Pucačine su oduvijek bile i uvijek će biti jedan od najpopularnijih žanrova. Zbog toga su možda jače izložene kritikama od ostalih žanrova, a očekivanja su uvijek golema i teško ih je ispuniti. Stoga unatoč uobičajeno optimističnim najavama, nećemo naklapati ni o kakvoj igraćoj revoluciji, nego se jednostavno nadati oku lijepoj, zabavnoj, raznolikoj igri koja će za dodatan uspjeh pokušati iskoristiti jednu od svakako najpopularnijih licencija svih vremena.

Mislite da su alieni izmišljotina? Čitajte dalje i drž'te gaće...

MEN IN BLACK 2: ALIEN ESCAPE

YEP, FILM JE BIO HIT I POL, IGRE KOJE SU SLIJEDILE BILE SU NEŠTO LOŠIJE, NO JEDNO JE SIGURNO - IGRA KOJA STIŽE JAMČI NAM PROVOD I POL...

TANJA VITAS

IZLAZI LJETO
ŽANR AKCIJSKA AVANTURA
IGRAČI 1
PROIZVOĐAČ MELBOURNE HOUSE
IZDAVAČ INFOGRAMES
http://infogrames.com

Poznati istrebljivači malih zelenih ponovno su među nama i ovog nas ljeta očekuju u turbonapetoj trodimenzionalnoj akcijskoj avanturi. Početkom ove godine Infogrames, vodeći svjetski proizvođač i izdavač zabavnog softvera i igara, najavio je svoj novi hit pod nazivom *Men In Black 2: Alien Escape*. Kao što se iz naslova može naslutiti, riječ je o novom nastavku poznatog filmskog hita iz daleke 1997. Opet nas očekuju dva najhladnija svjetska tajna agenta, uzbudljiva igra, čudne teorije zavjere te bizarne i vrlo smiješne situacije.

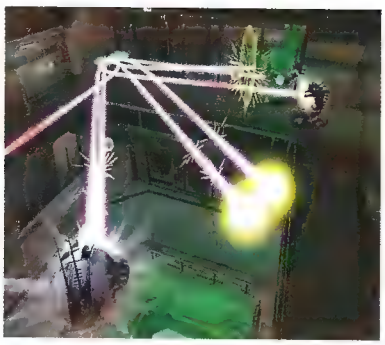
JAY ODER KAY? I krene priča... dvojica agenata u crnom otkrivaju ostatke svemirskog zatvora koji je prevozio najopasnije svemirske bande u galaksiji te se prije desetak godina srušio u ocean na Zemlji. Sada njome luta velik broj nepopisanih i ilegalnih pridošlica vrlo loše naravi i još gore prošlosti. Stoga postoji samo jedan mogući scenarij, vrijeme je da agenti Jay i Kay privedu pravdi sve svemirce, milom ili silom, u vodoravnom ili okomitom položaju. *Men In Black 2: Alien Escape* je napeta igra, brzog tempa, prepuna akcijskih elemenata, utemeljena na vrlo uspješnom filmu iz 1997. i njegovom još boljem (nadajmo se vrlo skorom) novom nastavku. Podijeljena je u pet različitih epizoda, neke su smještene u nuklearnu stanicu, a neke pak na dokove i ulice Manhattna. Sve se, dakako, sastoje od različitih nivoa i cijelog niza zagonetki koje morate riješiti da biste uopće mogli dalje kroz igru. Na početku svakog nivoa možete odabrati jednog agenta s kojim želite nastaviti avanturu, bilo Jaya, mačo-neobuzdanog brbljivca, bilo Kaya, pomalo uštogljenog, no vrlo pouzdanog veterana. Dok ste u ulozi Jaya, igra se odvija znatno bržim tempom, no Kayovo poznavanje oružja daje vam veću razornu moć i bolje zdravlje. Mogućnost mijenjanja likova unutar same igre znatno pridonosi igrivosti i eksperimentiranju s oružjima te samom stilu igre. Bez obzira koji lik odabrali, onaj drugi će se pojavljivati u filmskim sekvencama ili pak kao sugovornik preko videofona dajući vam podršku, korisne savjete te sipajući nezaobilazne doskočice. Na vašoj će se strani pojaviti već otprije poznati likovi, dok ćete se tijekom same igre susresti s cijelim nizom novih, još opakijih aliena, ali i ponekim starim. Tek će vam ih se nekolicina učiniti dobronamjernima, ostali će vas cijelo vrijeme pokušavati utamaniti ne bi li osvojiti svijet. Na nama je pričekati i uvjeriti se u istinitost svega...

PREDVIĐAMO

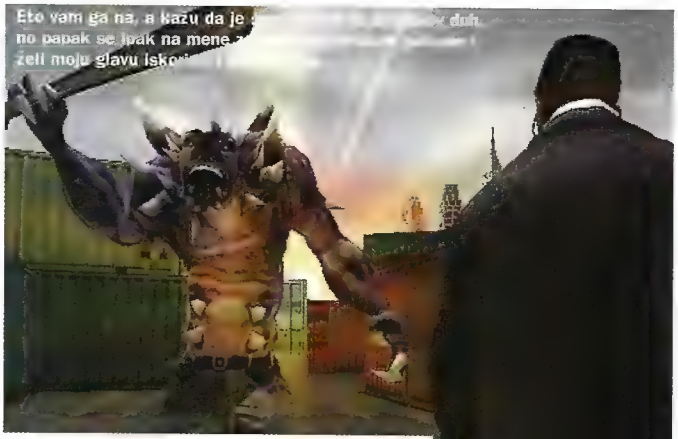
[redacted] i to doista futuristični arsenal na kojem bi nam i CIA pozavidjela [redacted] i gomilu drugih spodoba koje bi i Lucasa bacile u delirij [redacted] / pet savršenih lokacija s hrpom nivoa [redacted] odnosno dva opaka štemera bez kojih bi modni svijet bio gadno zakinut, nešto kao Paul & Joe

PSX KAŽE

Ako igra *Men In Black 2: Alien Escape* bude i upola dobra poput prvog filma, koji nas je bacio na koljena, bit ćemo i više nego zadovoljni, a zapreke da se takvo što ne dogodi nisu na vidiku. Stoga nam ostaje još se malo strpjeti, potajno češkati dlanove i sanjati o predstojećim okršajima.



Uistinu ne znam o kakvom je oružju riječ, no gamad pada pokošena ko luda, a meni milo oko srca



POGLEDAJTE U FLASH

Men In Black 2 i dalje obiluje već prepoznatljivim srebrnim napravicama za razaranje kao što su J2, pištolj, *pulsar blaster*, *arquillan arm canon*. Sav taj arsenal omogućava vam sate i sate napucavanja s nepreglednim hordama aliena pretvarajući ih u hladetinu. Naravno, tu je i omiljena mi spravica s flashom od 2000 W, tzv. *neuralyser*. Živi bili pa vidjeli...

PHILIPS

Let's make things better

S PSX-om I PHILIPSOM DO KUĆNOG KINA

pravila nagradne igre

Da bi sudjelovao/la u nagradnom izvlačenju, potrebno je odgovoriti na ukupno **10 nagradnih pitanja** (na pet postavljenih pitanja u ovom i na pet postavljenih pitanja u prošlom broju PSX-a).

JOKER PITANJA

Osim pet pitanja za drugo, posljednje kolo igre, dajemo vam još dva joker pitanja. Ako slučajno ne znate neki od deset odgovora potrebnih za sudjelovanje u nagradnoj igri, joker pitanja vam daju mogućnost skupljanja potrebnog broja odgovora. Oba kupona s odgovorima (iz prošlog i ovog broja PSX-a) pošaljite na adresu PSX, Čakovečka 17, 10000 Zagreb, uz naznaku "Ja hoću najbolje kino u gradu". Rezultate izvlačenja očekujte u 36. broju PSX-a.

pitanja

1. **KAKO SE ZOVU IZVANZEMALJCI U FILMU *FINAL FANTASY THE SPIRITS WITHIN*?**
   a) Predators b) Monsters c) Phantoms d) Okuyas
2. **IZBACI ULJEZA:**
   a) Morpheus b) Neo c) Agent Smith d) Trinity
3. **LARU CROFT JE U FILMU *THE TOMB RAIDER* GLUMILA:**
   a) Halle Berry b) Nicole Kiedman c) Angelina Jolie d) Penelope Cruz
4. ***RATOVI ZVIJEZDA: KLONOVI NAPADAJU* JE KOJI PO REDU NASTAVAK SERIJALA?**
   a) drugi b) treći c) peti d) šesti
5. **AKO JE GLAVNI LIK VELIKO ZELENO ČUDOVIŠTE, ONDA SE FILM ZOVE:**
   a) Shrek b) Monsters Inc. C) Toy Story d) Ice Age

Joker pitanja

1. **KAKO SE ZOVE MALENI ROBOT IZ *STAR WARS* SERIJALA KOJI NEODOLJIVO PODSJEĆA NA BOJLER?**
   a) Orao 2 b) ZX Spectrum c) R2D2 d) C64
2. **SPIDER-MAN SE U STVARNOM ŽIVOTU ZOVE:**
   a) Stipe Pletikosa b) GianLuigi Buffon c) Claudio Taffarel d) Peter Parker

NagradnaigraPhilipskupon2

Precrtaj ispravne odgovore

1. a b c d
2. a b c d
3. a b c d
4. a b c d
5. a b c d

oba kupona u kuvertu, pa na poshtu.
Ne zaboravite napisati ime i adresu.

Joker

1. a b c d
2. a b c d

Pretvori svoj stan u najbolje kino u gradu!

PROGLAŠENJE DOBITNIKA U IDUĆEM BROJU PSX-a!

U prodaji tijekom lipnja!

PSX

ČASOPIS ZA PLAYSTATION KULTURU

PHILIPS

Nož, pištolj, oprez i maskirne hlače

Commandos 2

NE, OVO NIJE "PRAVI" 2. SVJETSKI RAT... OVO SU 12 ZIGOSANIH, TOPOVI NAVARE I MALTEŠKI SOKO U JEDNOM...

BERISLAV JOZIĆ

IZLAZI LIPANJ
ŽANR AKCIJSKA STRATEGIJA
IGRAČI 1-2
PROIZVOĐAČ PYRO STUDIOS
IZDAVAČ EIDOS INTERACTIVE
http://www.eidos.com

PREDVIĐAMO

- o kojima će ovisiti uspjeh
- kakav još nismo vidjeli
- od kojih će svaka naći svoju primjenu
- primamljive u svojoj raznovrsnosti
- koje ćemo žneutralizirati

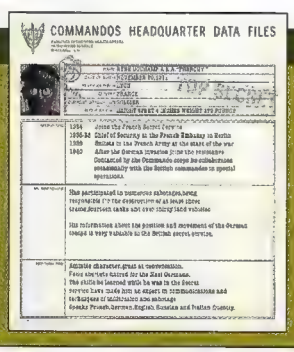
Ponekad mi se čini da su većinu ratova dobile male skupine vojnika. Svaki film koji gledamo ili igra koju igramo obično se bavi takvim jedinicama koje, samostalno ili uz minimalnu pomoć sa strane, preokrenu tijek sukoba i na kraju dobri pobijede, a zli pobjegnu ili poginu. Malo naslova, neovisno o kojem je mediju riječ, rat prikazuju na drugačiji, "realniji" način, gdje je svaki lik tek jedna od nula u statistici, a pobjeda leži u brojevima, sreći i taktičkoj genijalnosti. *Commandos* definitivno nije jedna od njih.

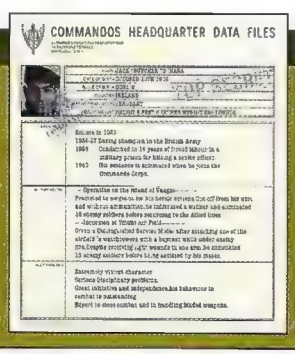
WE'RE ON A MISSION Nastavak PC-hita koji nam u lipnju stiže na PlayStation 2 pripada žanru koji na konzolama susrećemo prilično rijetko - žanru akcijske strategije. Iako takve igre najčešće dobro prolaze na kućnim računalima, na konzolama ih nema mnogo, i to iz nekoliko razloga: zbog brojnih detalja za koje je potrebna visoka rezolucija, zbog kontrolera koji (po nekima) ne odgovara njihovom načinu igre te percepcije programera da igrači na konzolama više vole testirati reflekse nego strpljenje. No, *Metal Gear Solid 2* je to definitivno opovrgao, pa se ne moramo bojati da *Commandos* neće naći tržište.

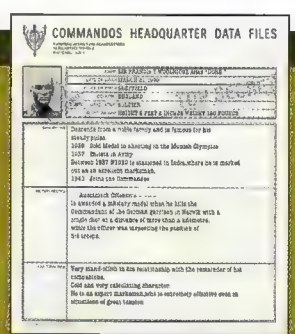
Da skratim priču, riječ je o igri u kojoj ćemo upravljati omanjom skupinom komandosa u misijama koje se odvijaju diljem svijeta u razdoblju Drugog svjetskog rata. I mada su lokacije stvarne, misije nisu vezane uz povijesne događaje nego je inspiracija za njih najvećim dijelom crpljena iz ratnih filmova (ne, nema Sutjeske). Zasad je poznato da će se neke od akcija odvijati u Parizu i zatvoru Colditz te na nedefiniranim lokacijama u Aziji, Americi i Arktiku (i možda još nekoj zemlji na "A"). Uglavnom, dosadno nam neće biti.

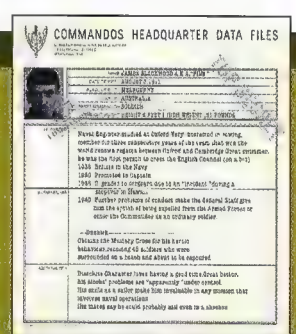
PREGRŠT MOGUĆNOSTI Iako je pogled na igru iz poluptičje perspektive, programeri obećavaju interaktivnost na razini slavnog *MGS2* pa će tako komandosi moći ulaziti u kuće, penjati se po njima i prebacivati s jedne na drugu, koristiti visoke prozore kao snajperska gnijezda ili za skrivanje od protivnika. Što se tiče neprijatelja, njih će biti moguće ubijati na različite načine, ali i uspavljivati, hvatati u zamke, okrasti i prevariti. Kao što smo već navikli (opet *MGS*), neprijatelji imaju ograničeno vidno polje izvan kojeg se treba držati po svaku cijenu (naravno, ako nemamo kamuflažu), ali ih i sluh sasvim dobro služi, a u nekim misijama čak i njuh (da, riječ je o psima). Osim što ćete moći dopuniti svoj arsenal

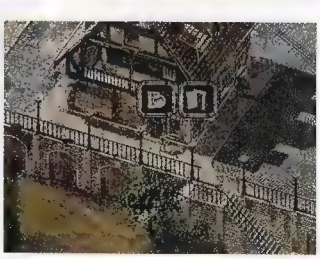
UZ TAKVE PRIJATELJE...



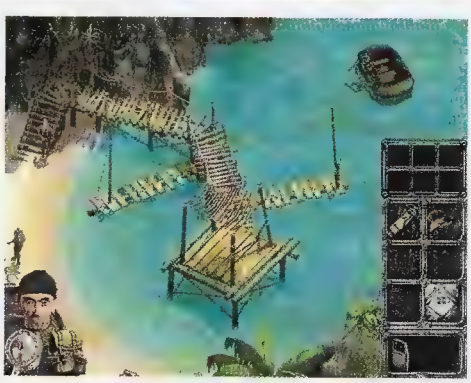




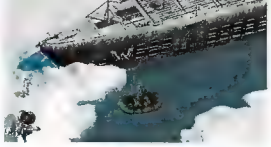




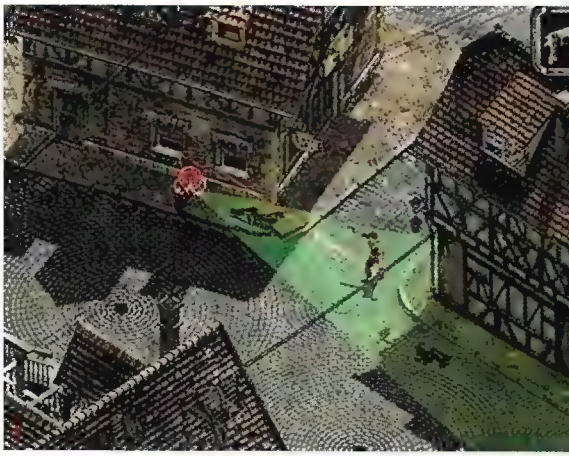
Gumeni čamac i nije najbolje vozilo za ratno okruženje...



Me and my little tank. Nijemci izgledaju iznenađeno



Kad vas Nijemac opazi - uzbuna je neizbježna



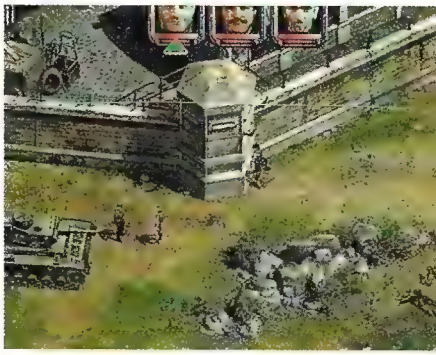
stvarčicama koje ste uzeli s tijela protivničkih vojnika, u *Commandosu* ćete moći i zarobljavati te protiv njihovih prijašnjih vlasnika okrenuti mitraljeska gnijezda, tenkove i druge instrumente rata. Uglavnom, očekuje vas puna sloboda borbenog djelovanja na način na koji su to radili naši idoli u starim filmovima koji su se prikazivali u sklopu emisije pod imenom "Dozvolite da se obratimo" (za mlađi naraštaj, riječ je o jugoslavenskom TV ekvivalentu časopisa Hrvatski vojnik).

VELIKO IŠČEKIVANJE Da je riječ o igri s velikim potencijalom, nije uopće upitno, no sve ovisi o tome kako će biti tehnički dorađena, tj. hoće li programeri nešto zaboraviti. Prema slikama koje možete vidjeti, sigurno ste, kao i mi, zaključili da će vizualna strana biti dovoljno dobra da joj posvetite malo vremena. Oštri detalji, raznoliki okoliši u kojima se odvijaju misije, dobro dizajnirani likovi... sve upućuje na to da su se dizajneri dobro pozabavili problemom konverzije s PC-ja na PlayStation 2. Što se tiče načina kontrole, u našoj će verziji svaki lik biti moguće pokretati izravno - putem kontrolera - umjesto da mu strelicom određujete smjer kretanja i akcija (kao na PC-ju). Dodajte tome i najavu da će svaku scenu pratiti posebna glazbena podloga, ovisno o akciji, i činit će vam se da su momci doista mislili na sve. Nisu li?

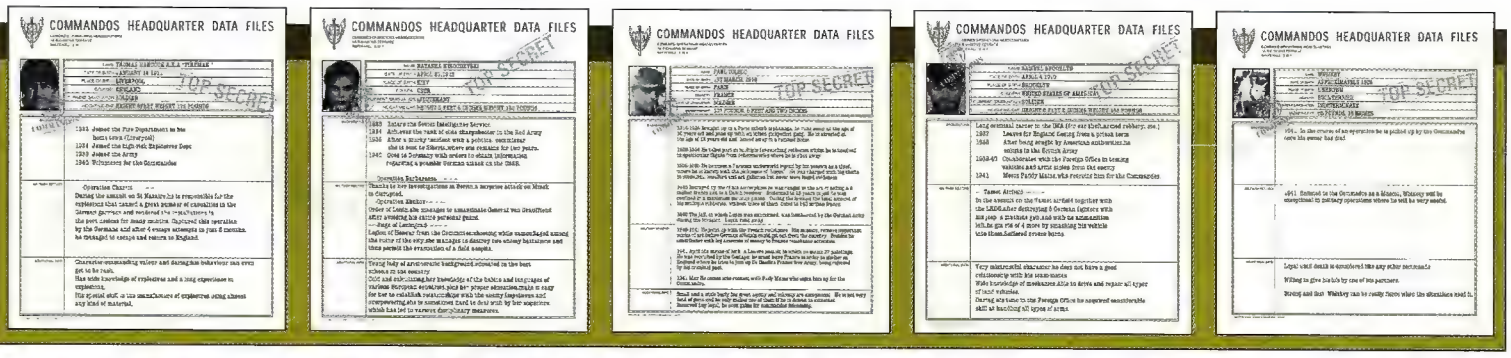
Ah da, zaboravih spomenuti multiplayer. Iako još nije potvrđeno da će *Commandos 2* osigurati podršku za igranje putem Interneta ili povezanih konzola, zna se da će na neki način ipak biti omogućeno igranje udvoje. Naime, misije će biti moguće rješavati kooperativno, a po nekim nagovještajima, postojat će i način igranja u kojem će igrači biti suprotstavljeni jedan drugome. Nije poznato hoće li svatko voditi svoju skupinu komandosa, ali svakako zvuči zanimljivo. E, sad barem znamo da programeri nisu doista ništa zaboravili. *Commandosu* je gotovo zajamčen naslov hita.

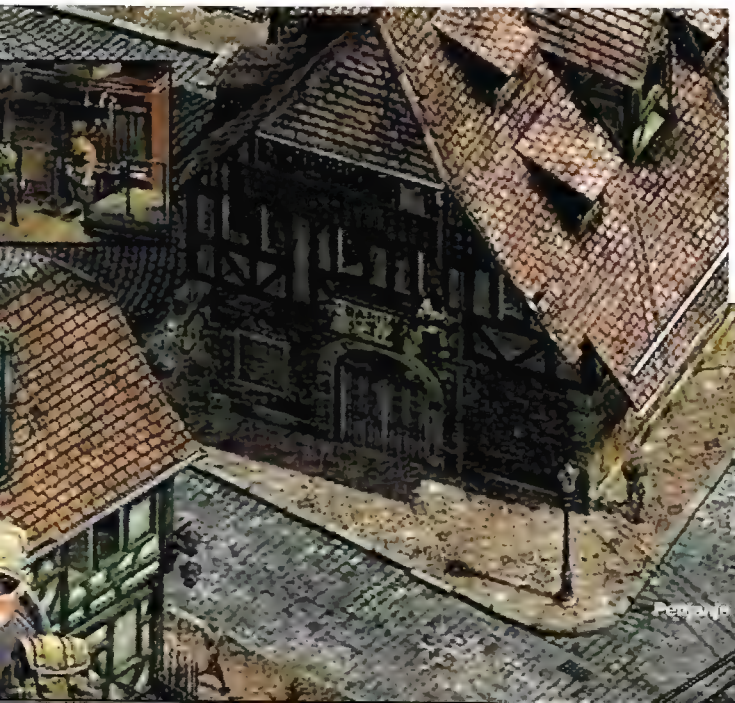
PSX KAŽE

Igara poput Commandosa na konzolama je vrlo malo, stoga će doista biti pravo osvježenje za sve vlasnike PlayStationa 2. Bitno je samo da programeri uspiju dobro srediti kontrole i da detalji budu dovoljno oštri - bila bi šteta da ovako dobra igra padne na tehničkim sitnicama.



Treba pomno odabrati lik za svaku akciju





Prepucajte li detalje na crkvi? Romanika, čini mi se

Snajper u akciji - moje omiljeno oružje

Bit će da je to negdje neki *demolition expert*

Umorili ste se od Spidermana? Nema veze, tu je...

Superman Shadow of Apokolips

OD SVIH SUPERJUNAKA KOJI SU OBILJEŽILI NAŠE DJETINJSTVO I NAJLJEPŠEM NAM JE SJEĆANJU OSTAO SUPERMAN JUNAK NAD JUNACIMA

VEDRAN SANDIĆ

IZLAZI LIPANJ
ŽANR **AKCIJA**
IGRAČI **1**
PROIZVOĐAČ **INFOGRAMES SHEFFIELD HOUSE**
IZDAVAČ **INFOGRAMES**
http://www.infogrames.com

Superjunaci iz različitih stripova oduvijek su bili zahvalan predložak za izradu igara. Nažalost, vrijeme je pokazalo da su igre s njima u glavnoj ulozi najčešće nekakav poluproizvod kojim se pokušava, zahvaljujući slavnome imenu, zaraditi nešto novca. Spiderman je jedini lik koji je i u virtualnom svijetu postigao uspjeh. Zahvaljujući Infogramesu, čija ekipa radi na ovom naslovu već dvije godine, uskoro bismo mogli dobiti još jednog uspješnog superjunaka.

LEX LUTHOR U VJEČNOJ BORBI PROTIV SUPERMANA

Kao što vam je poznato iz filmova i serije, čovjek koji najviše mrzi Supermana je Lex Luthor. Jasno vam je da ga on i u igri pokušava uništiti, samo što ovaj put iza njega stoji misteriozni Darkseid koji njime manipulira ne bi li se "dočepao" Supermana. To je sve što se zna o priči, više će pojedinosti biti poznato tek kad igra bude u prodaji. Sudeći po slikama, značajan je utjecaj serije (nagrađena je Emmyjem) na nju, a prema riječima Roba Smitha (producent), pisana je u suradnji s *Warner Brosom* i *DC Comiscom*.

Superman: Shadow of Apokolips je akcijska avantura iz trećeg lica s naglaskom na akciji. Zagonetke će biti jednostavne i podređene akcijskim elementima. Cijela će igra sadržavati 15-ak razina, a proizvođač jamči 20-ak sati igranja. Neke ćete igrati kao Clark Kent, a ne kao Superman, što će "razbiti" moguću monotoniju. Grafika će biti u stilu crtanoga filma, što je vidljivo iz priloženih slika. Prevladavat će pastelne boje. Jasno je da će Superman moći izvoditi sve trikove po kojima je i dobio ime (letjeti, gledati kroz predmete, gledati na veliku udaljenost i slično), a osim njih, bit će tu i mnoštvo drugih specijalnih efekata. Već sad postoji više od 40 minuta glazbe skladane upravo za ovu igru, koja prema najavama zaslužuje najvišu ocjenu. Infogrames je angažirao i 15-ak glumaca poznatih nam iz filmova koji su dali svoje glasove. Sve u svemu, *Superman* bi mogao postati hit.

PREDVIĐAMO

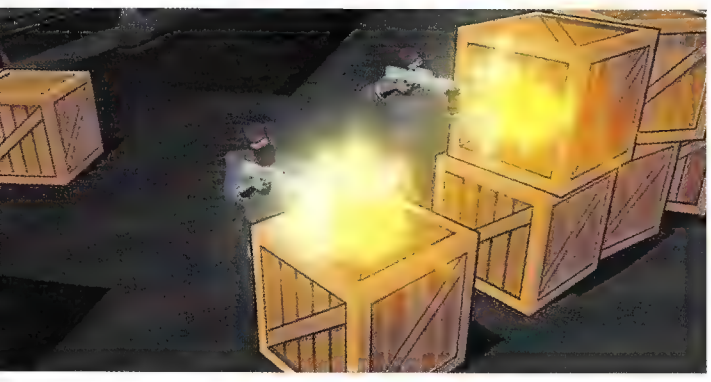
- [redacted] i ostala oružja koja ima Superman
- [redacted] koja će izgledati poput crtića
- [redacted] glumaca koji su nam poznati iz filmova i serije
- [redacted] / 15-ak razina koje jamče 20-ak sati igranja

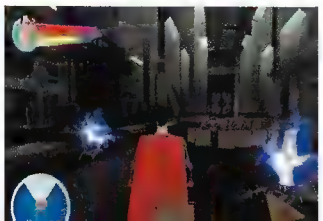
PSX KAŽE

S obzirom na veličinu i ugled ekipe (30-ak bivših gremlinovaca) te koliko se dugo igra razvija (oko dvije godine), očekivanja su doista velika. Svemu tome treba pridodati i blisku suradnju s Warner Brosom i angažman 15-ak glumaca koji su likovima "posudili" glasove. Jedva čekamo.

SHEFFILD HOUSE

Iza ovoga imena (koje je većini od nas nepoznato) krije se ekipa programera i dizajnera koja potpisuje veliki akcijski hit *Loaded* s PSone konzole. Većina ih je potekla iz nekad velikog Gremlina, zaslužnog za mnoštvo prekrasnih igara u posljednjih 15-ak godina. Zapošljavaju više od 150 ljudi, od čega njih 30-ak posljednje dvije godine radi na *Supermanu*.





Oni su veliki, jaki i brzi

Super Trucks

GUŽVE U PROMETU VAS IZLUĐUJU? ISFRUSTRIRANI STE, ISKOMPLEKSIRANI I JADNI? KAMION JE PRAVO RJEŠENJE ZA VAS

HRVOJE HERCEG

IZLAZI SVIBANJ
ŽANR **UTRKE KAMIONA**
IGRAČI **1-2**
PROIZVOĐAČ **JESTER INTERACTIVE**
IZDAVAČ **JESTER INTERACTIVE**
http://www.jesterinteractive.co.uk

PREDVIĐAMO

s ostatkom ekipe u kamionima
staze, momčadi, vozači i kamioni
u svakom trenutku zbog veličine kamiona
svih mogućih i nemogućih elemenata u igri

Pogledamo li malo u prošlost, popis vozila kojima smo dosad mogli upravljati doista je podugačak. Osim najrazličitijih vrsta motora i automobila, bilo je tu i različitih letjelica, strojeva, ljudi ili pak kombinacija svega navedenog, ali ne i kamiona. Zahvaljujući *Super Trucksu*, i to će se promijeniti.

GUŽVA NA STAZI Osim što ćete se utrkivati kamionima, *ST* će po svemu ostalom biti vrlo sličan ostalim automoto naslovima. Dakle, očekuje vas nekoliko stvarnih staza koje se i inače voze u prvenstvu, licencirane momčadi s pripadajućim vozačima, pravi kamioni... slično kao mnogo puta dosad. No, budući da je ovdje riječ o kamionima, *ST* će se samim načinom iganja uvelike razlikovati od ostalih vozačkih simulacija. Naime, iako su kamioni poprilično veći od automobila, staze su ostale jednake (odnosno, male). Naslućujete li nešto? Pa naravno, očekuje vas pravi dar-mar na stazi. Uostalom, kamioni su po svojim performansama mnogo ujednačeniji od automobila, stoga se nerijetko može dogoditi da se za određenu poziciju bori i po nekoliko vozača. A mogu li svi oni istodobno proći zavoj? Ne mogu. U 90% slučajeva proći će ga samo jedan, dok će ostali orati travu, rovati pijesak ili će im letjeti gume uza samu stazu. Igranje s prijateljima bi stoga moglo biti iznimno zanimljivo, a vjerojatno će i slanje u "rodno mjesto" biti sastavni dio igre.

PUNO LIPIH STVARI *ST* će ponuditi pregršt opcija i prilagodbi u samoj igri, od brojnih modova igranja, različitih vremenskih uvjeta, pravila pa do šteta i svega ostalog što vam može pasti na pamet. I sve bi to trebalo biti zapakirano u lijepu grafiku s obiljem detalja i visokim framerateom. Da ne zaboravim, programeri se hvale i iznimno dobrim AI-jem vozača koji bi se trebali ponašati vrlo realno pa nam neće biti dosadno utrkivati se s računalnom ruljom. Sve u svemu, *ST* će biti i više nego dobrodošlo osvježenje u ovom prenapučenom žanru.

PSX KAŽE

Sama ideja utrkivanja kamionima dovoljno je inovativna da bi bila zanimljiva. Grdosije od pet tona, uske staze, otežano kočenje te vrlo dobar AI vozača od igrača će tražiti da se prilagodi novom načinu vožnje. Zbog tih, ali i nekih drugih novosti *ST* bi mogao biti zanimljiv svim ljubiteljima simulacija vožnje.

Ovako će završiti gotovo svako prijeđanje

Jester je poznat po iznimno popularnim glazbenim serijalu igara *Music*. *Super Trucks* je iskorak u nepoznato, a sudeći po slikama i dojmovima, kreće se u pravom smjeru

JESTE LI ZNALI?

Pogled iz kokpita - gotovo kao pravo

Uz ovakve kamione svaka se staza čini uska

Todd McFarlane je kanadski umjetnik koji je stvorio jednog od najpoznatijih superjunaka današnjice - Spawna. G. 1994. izgradio je tvornicu igračaka koja je izrađivala njegove likove, tj. serije lutkica iz Spawna. Danas je to peta tvornica po proizvodnji igračaka u svijetu prisutna na 30 tržišta diljem svijeta (čak i u Hrvatskoj), s prodajom od 6 milijuna igračaka na godinu. Od 1997. počeli su skupljati različite lincencije glazbenih, filmskih, stripovskih pa čak i gamerskih ikona, stoga se danas u zbirci mogu naći lutkice iz *Metal Gear Solid* serijala, *Ultime online 2,* Disneyjevog *Shreka*, *Austin Powers* serijala, *Teriminatora*, *Freddy Kruegera, Ralja,* lutkice Chuckyja iz *Child`s Playa*, *Akire*, *Ghost in the Shella, Soul Takera,* članova sastava Metallica, The Beatlesa, Jima Morrisona, a čak su neki od najpoznatijih radova H.R.Gigera preneseni u 3D. Neke od tih lutkica možete naći i u Zagrebu, u trgovini More Comics. PIŠE // DANIJEL MILČIĆ

Metal Gear Solid 2

Jedna od najiščekivanijih igara za PS2 bio je *MGS 2,* iliti punim imenom *Tactical Espionge Acton Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty.* A kako je čovjekova želja za posjedovanjem materijalnog nepresušna, tako je rasla i ideja o poizvodnji igračaka nastalim prema likovima iz igre. I tako je napokon jednog dana Snake doslovce preuzeo ulogu Solid Snakea, a nije izostao ni njegov arsenal oružja. Slijedi Olga s pripadajućim nožem i pištoljem, te naravno dobro nam poznati Revolver Ocelot iz prvog nastavka s *coltom 45.* U seriji su još 3 lika, no neću ih otkriti da ne bih pokvario užitak onima koji ga tek kane zaigrati, a ako ste među onima koji su je već završili, znate o kome je riječ. Ako spojite sve dijelove koji se (pojedinačno) nalaze u svakom od paketa, dobit ćete i sedmi "lik", tj. sastavit ćete Metal Gear Raya. U zbirci igračaka iz 1999. mogu se pronaći i glavni likovi iz prvog nastavka igre.

Akira i Ghost in the Shell

S obzirom da je Akira jedan od najvećih razloga komercijalizacije anime u Americi (čitaj: u svijetu), ne čudi što je 2000. upravo taj crtić odabran za žprijenos u materijalni svijet. Odlična je prodaja dakako potaknula i novi val igračaka, pa su tako uz drugu seriju Akirinih likova prisutni i oni iz *Ghost in The Shella, Soul Takera, Triguna, Tenchi Muyoa...* Nažalost, uz uspješnu prozvodnju ide i gomila gluposti pa se tako danas u crtićima japanskog podrijetla može pronaći gomila smeća jer su ljudi jednostavno zaluđeni pojmom anime pa moraju imati baš sve. Prisiljavaju se gledati dosadne gluposti koje ni sami ne shvaćaju samo zato što su japanske. Na slici je Tetsuo, lik iz *Akire* koji izgleda ovako jer u crtiću "viša sila" (čitaj: vlada) vrši na njemu pokuse povećavajući njegovu telekinetičku moć nad kojom on u samom vrhuncu filma gubi kontrolu. Ovdje je i Kaneda (njegov prijatelj iz djetinjstva) sa svojim motorom, dakako identičnim kao i u crtiću. Žena-robot na slici je lik iz *Ghost in the Shella,* Major Motoko Kusanagi.

Shrek

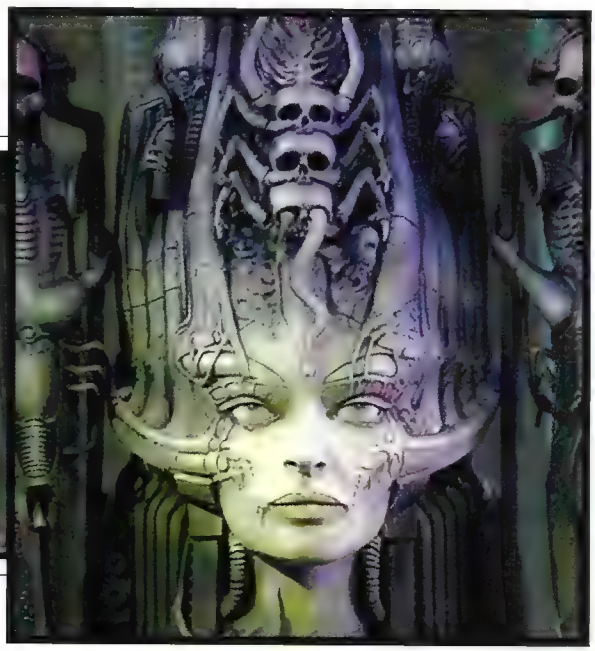
3D-animacija je možda najbolji način da se prikaže nečiji karakter, a neki to itekako znaju iskoristiti. Osim u Squaresoftu, "neki" se nalaze i u Disneyju odakle stiže i Shrek, jedan od najkarakterističnijih likova u 3D-animaciji do danas. To zeleno čudovište cijeni svoj mir sve dok ga ne ometu stotine likova iz drugih bajki koji su tu jer ih je protjerao Lord Farquaad iz Duloca. Za otkupljenje mira Shrek se mora sučiti sa zmajem i domoći princeze za Farquaada, a njegov "sidekick" na putu bit će Donkey. Zbog vrlo dobrog humora i (još jednom) odlične karakterizacije likova, taj je animirani film doživio veliki uspjeh, stoga je poizvodnja lutkica bila golem izazov.
Kao što vidite na slikama, rezultat je odličan! Dame i gospodo, Shrek i Donkey!

Spawn

Napokon, tu je igračka s kojom je sve počelo. Još od 1994., ta se serija nadopunjuje iz godine u godinu s novim likovima u novim pozama. Likovi su rađeni po onima iz stripa, a pozornost je posvećena svakoj pojedinosti. Ne sumnjamo da će Spawn serije igračaka izlaziti sve dok postoji McFarlaneova tvornica, i to ne samo zbog svoje povijesne vrijednosti nego i zbog činjenice da su među najprodavanijima. E sad još samo da mi usliše molbu pa da slože jednog bajnog Spider-Mana.

H.R. Giger

Za neke je bolesnik, za neke genij, a za neke jednostavno čudan. No baš kao i sve, ukus je relativna stvar. Ali jedno je sigurno, Giger je zauvijek promijenio pogled na ZF. Njegov je rad zastupljen u više od 20 filmova, primjerice "Alien", "Alien 3", "Batman Forever", "Species"... Serija uključuje njegova 4 rada.

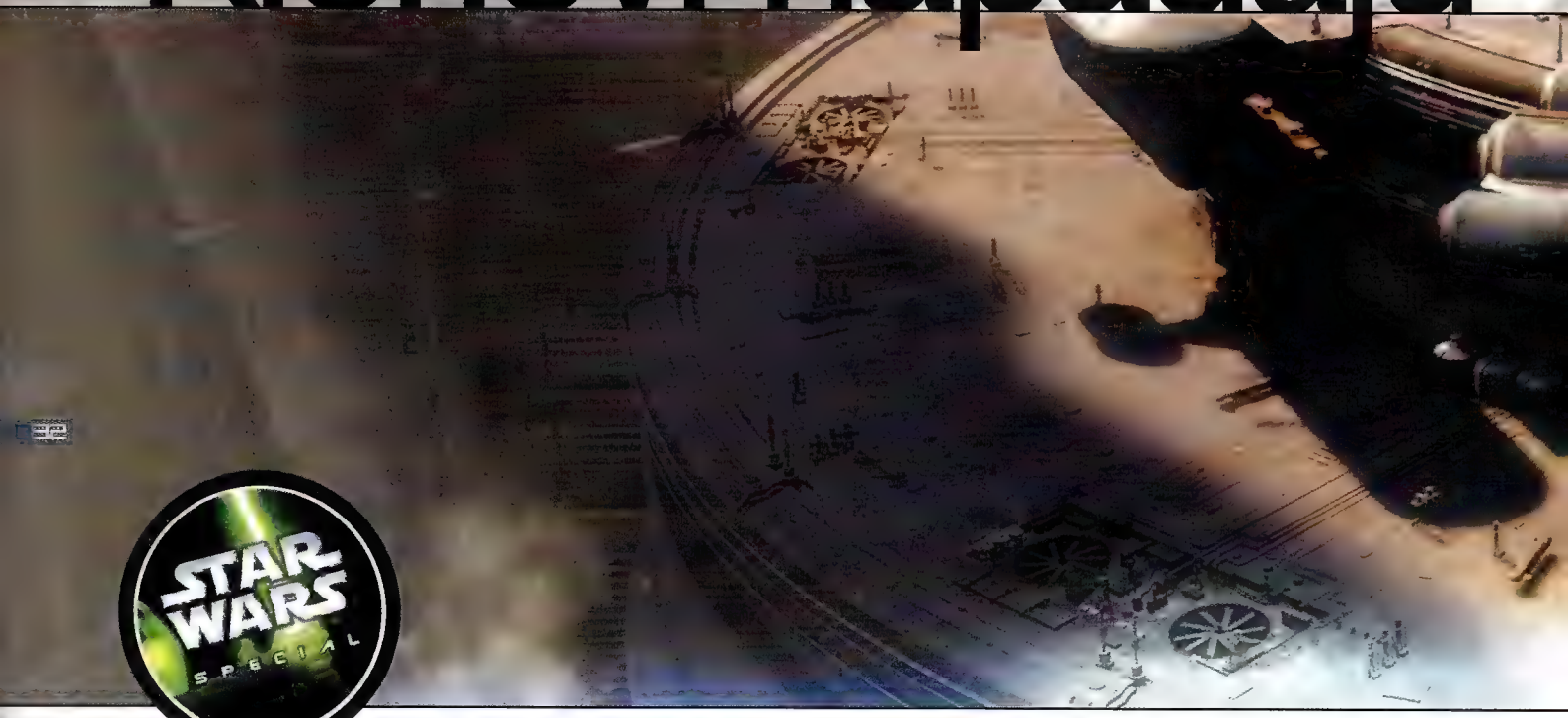


STAR WARS

Bilo kakav uvod osim "Jednom davno, u dalekoj galaksiji..." nema smisla. Stoga, jednom davno, u dalekoj galaksiji...

RATOVI ZVIJEZDA - EPIZODA 2

Klonovi napadaju



STAR WARS SPECIAL

Bit ce zanimljivo gledati Yodu kako se lightsaberom bori protiv neprijatelja

PIŠE Amar Rešić

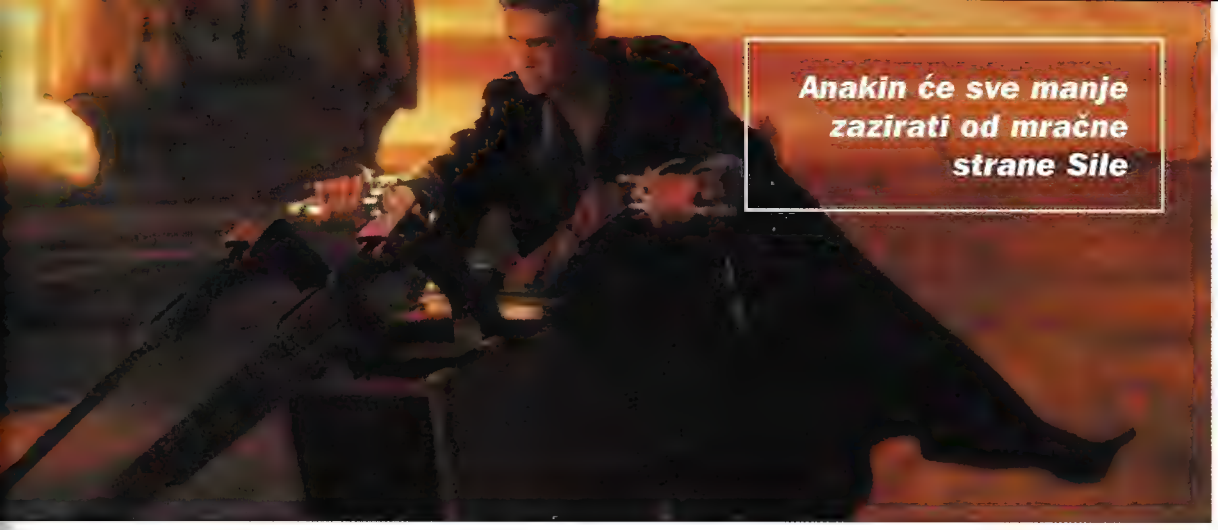
Prije svega, mala presonalizacija medija. Godina je 1985., a mjesto radnje gradić Supetar na otoku Braču. Ljetovao sam ondje svake godine, a omiljeno mi je mjesto izlaska bilo malo kino na otvorenom, nadomak slastičarnice u kojoj su, kako to već u uspomenama iz djetinjstva biva, davali najveće kuglice sladoleda. Ipak, te noći nisam jeo sladoled iz slastičarnice, nego "lopticu", legendarni sladoled od vanilije koji se tada mogao kupiti samo na moru i za koji nikad nije bilo dovoljno žličica u "škrinjama". Grabio sam hladnu bijelu smjesu kroz malu rupicu na loptici i buljio u plakat na kojem je velikim slovima pisalo *Povratak Džedaja* (tada se pisalo - po Vuku). Mama i sestra su već ulazile u kino, a tata, po običaju potpuno nezainteresiran za bilo kakve filmove, je već odavno otišao igrati belu s prijateljima. Sjećam se da sam praznu lopticu zagurao u kanalizaciju (tek ću poslije saznati koliko treba plastici da se razgradi) i utrčao u predvorje kina nadajući se da će film biti dobar; dijete zvano mojim imenom nije imalo blagog pojma što ga čeka.

REPUBLIČKI KAOS

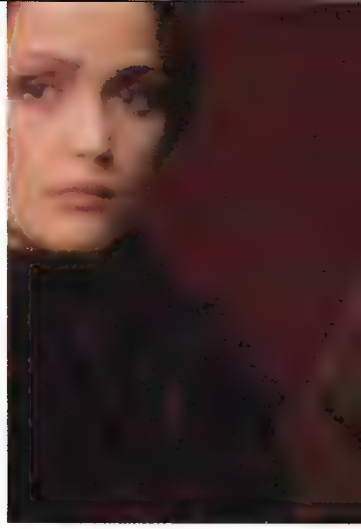
Sedamnaest godina poslije, lud i nenormalan, nestrpljivo iščekujem 13. svibanj i svečanu premijeru na kojoj će *Epizoda 2* biti napokon prikazana svijetu. Tri dana poslije počinje redovna kinodistribucija najiščekivanijeg drugog nastavka nekog filma u povijesti (iznimke su *Matrix* i predstojeći *Gospodar prstenova*), filma koji će još snažnije povezati radnju prvog dijela s posljednja tri nastavka i otvoriti mjesto za konačni, treći nastavak 2005. godine. Nije još poznato što će se dogoditi s budućom heksologijom i navodnim sedmim, osmim i devetim nastavkom, no Lucas zna što radi. Vjerujemo da ćemo tijekom 2003. doznati hoće li najpoznatija intergalaktička saga svih vremena otići dalje. No, o tom potom, odsad ćemo - polako. Sve što slijedi je klasičan *spoiler* i daljnje čitanje

Akcijske scene će, prema najavama, uvelike nadmašiti sve dosad viđene

može vam pokvariti užitak gledanja filma, da ne bi bilo da vas nismo upozorili. Ipak, nećemo otkriti baš sve, no reći ćemo mnogo toga - ne zato što moramo, nego zato što osjećamo potrebu. I da, mi ne mrzimo Jar-Jar Binksa. I drago nam je što će se pojaviti u *Epizodi 2.* O kojoj priča upravo počinje. *Ratovi zvijezda Epizoda 2: Klonovi napadaju* se bavi događanjima deset godina nakon završetka događanja iz *Fantomske prijetnje*. Heroji koji su spasili Naboo od zle Trgovačke federacije su otišli svaki na svoju stranu i posvetili se pripremama za događaje koji će uslijediti. Velike događaje, jer u deset godina sukobi nisu prestali. Republika je i dalje u rasulu, a mnoštvo planeta ulazi u separatistički pokret unoseći dodatnu nestabilnost u galaksiju. Stoga senator Palpatine, veliki politički pobjednik rata za Naboo, kreće u osnivanje Velike vojske Republike, snage koja će pomagati jedijima u borbi za stabilnost svemira. U Senatu, najvažnijem tijelu Republike, sjedi i Jar-Jar Binks (kao predstavnik Gunganaca), zajedno s bivšom kraljicom, a danas



Anakin će sve manje zazirati od mračne strane Sile



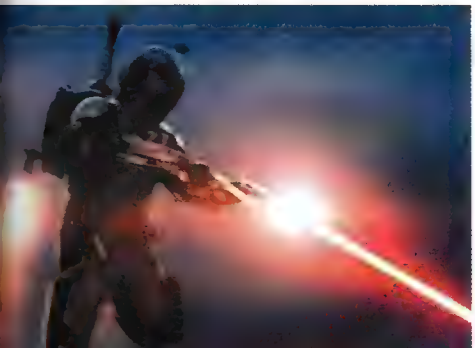
Tko je Yoda?

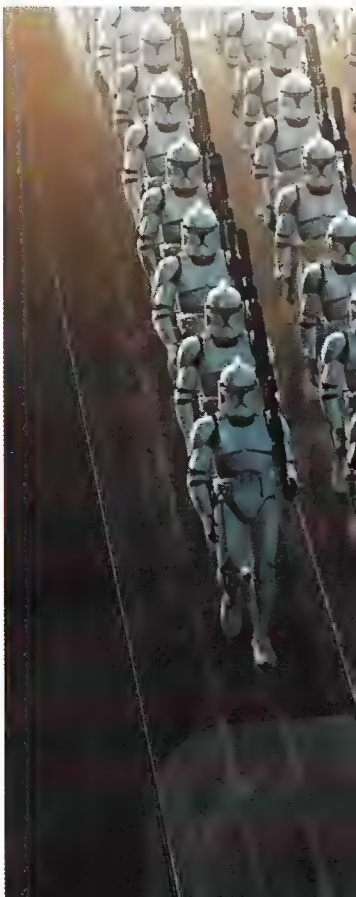
Najvažnije pitanje na koje ne odgovara nijedan prijašnji ni budući nastavak *Ratova zvijezda* je: tko je Yoda? Stari učitelj jedija ima samo ime - prije ratova klonova je bio cijenjeni član Velikog vijeća jedija, da bi ga prijelomna događanja čiji tijek još ne znamo odvela sve do močvara Dagobaha, gdje ga pronalazi Luke Skywalker. Poznato je da vremešni učitelj ima visoko mišljenje o svojim kulinarskim sposobnostima upitne kvalitete, da može pomicati predmete snagom Sile, da može komunicirati s mrtvim jedijima, da ne zna govoriti engleski bez obzira na sva svoja ostala znanja te da ima čudan smisao za humor. Fotografija objavljena u jednom trač-magazinu Republike prikazivala ga je odjevenog u ženu, no poslije je pojašnjeno da je bila riječ o najobičnijoj namještaljci kojom se željelo okaljati Yodino veliko ime.

senatoricom Amidalom, koju je na prijestolju Nabooa zamijenila kraljica Jamillia. Tijekom puta na Coruscant, veliki planet-grad gdje stoluje sva republička birokracija, na Amidalu je izvršen atentat. Ona vjeruje da iza svega stoji Count Dooku, novi zločinac o kojem ćemo ipak ponešto prešutjeti u ime zanimljivosti i svih onih koji se ipak nisu uspjeli othrvati porivu da čitaju tekst, unatoč jasnom upozorenju. Međutim, Vijeće jedija misli drugačije, a s njihovim se mišljenjem slaže i senator Palpatine. Bijesna Amidala prema Palpatinovoj odluci dobiva i zaštitu dvojice jedi-viteza, mladog Padawana (ajme, Lucase, kakav ti je to naziv *Padawan*?) imena Anakin i nešto starijeg Mastera imena Obi-Wan. Poznata trojka se tako ponovno sreće, a događaji koji će uslijediti pokazat će da mlada senatorica ipak nije ostala ravnodušna na veliku količinu mitoklorana u Padawana Anakina Skywalkera. Istodobno, čudna strelica kojom je izvršen atentat na Amidalu budi Obi-Wanovo zanimanje i on kreće u podzemlje Coruscanta ne bi li saznao njezino podrijetlo. Trag ga vodi na planet Kamino, a istina koju će ondje otkriti promijenit će sudbinu Republike.

STAR BARBARA

Kakva će to sudbina biti, saznajte u kinima od 16. svibnja, a mi ćemo nastaviti u edukacijskom tonu, pokušavajući objasniti sve veze i vezice između likova *Ratova zvijezda*. Primarna veza druge epizode je ona između Anakina i Amidale iz koja će se (vjerojatno u trećem nastavku) izroditi novi lik - mladi Luke Skywalker. Anakin je vezan i za Obi-Wana u kojem vidi oca kojeg nije imao; Obi-Wan je njegov učitelj - isti onaj kojeg će mladi Luke jednog dana sresti u planinama Tatooina, ne znajući da zna istinu o njegovom ocu (primjetan je trenutak neznanja "o ocu" u *Star Warsima*). Obi-Wan je povezan i s Maceom Winduom, članom Visokog savjeta jedija koji naslućuje da dolaze teška vremena za Republiku. Tijekom traženja uzroka rastuće napetosti, Obi-Wan i Mace susreću Jango Fetta, strašnog plaćenika i poznatog lovca na glave koji ima posebne veze sa svojim sinom, Bobom Fettom, dječakom koji će jednog dana loviti brod Hana Sola u bijegu pred Imperijalnim razaračima. Boba Fett je jedan od ključnih likova za predstojeće ratove klonova koje ćemo zasad ostaviti po strani i





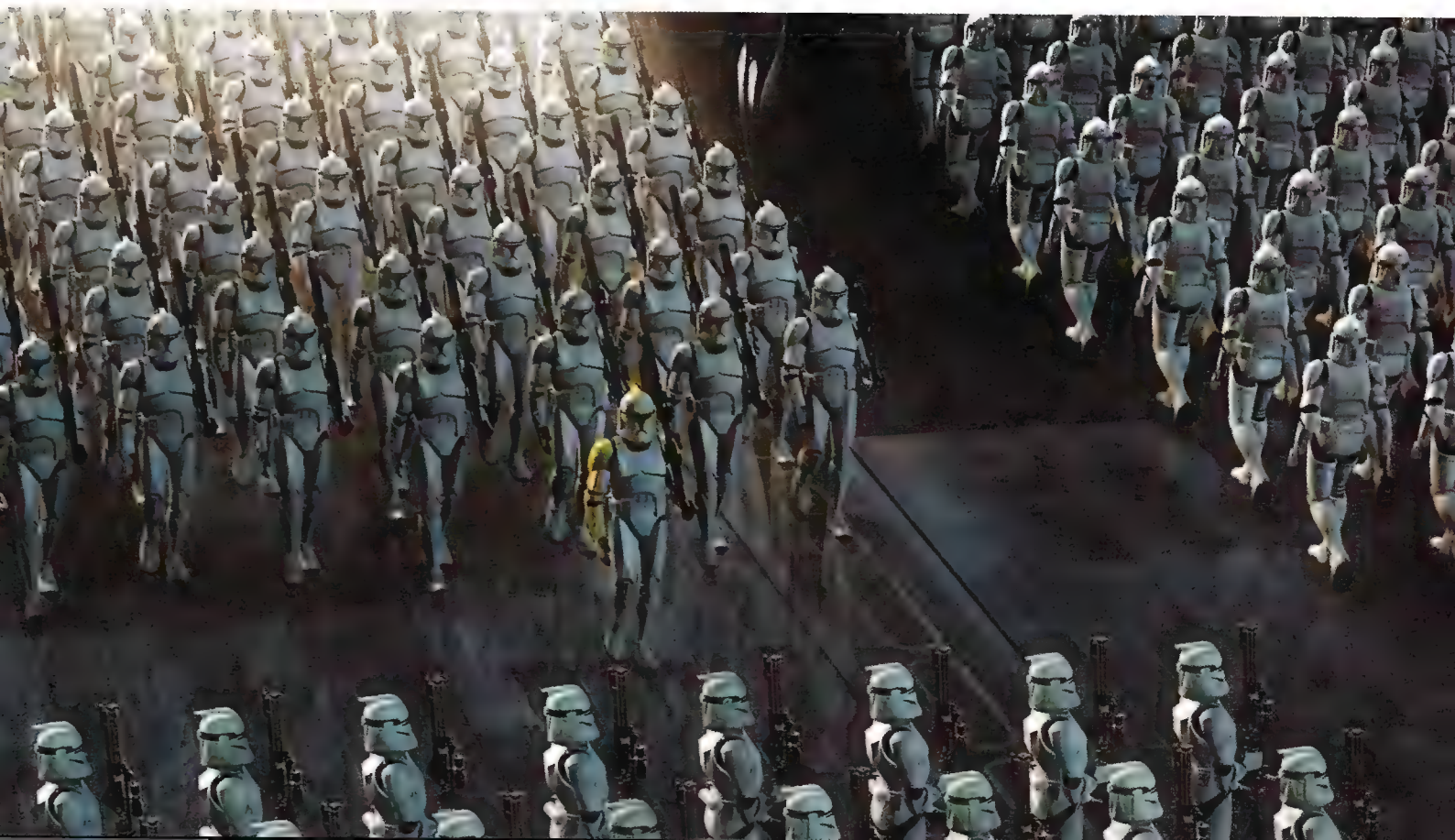
posvetiti se liku i djelu Counta Dookua, jedija koji se razočarao u Republiku i postao vođa separatističkog pokreta. Dooku, kojeg Amidala sumnjiči za atentat, je nekad bio učenik Yode, velikog učitelja jedija, koji će u drugoj Epizodi pokazati čak i jedi-vještine, što jedva čekamo. Dooku je i sam podučavao nekad mladog Padawana Qui-Gon Jina, Obi-Wanovog učitelja kojeg zli Lord Sitha Darth Maul ubija u *Fantomskoj prijetnji*. Druga epizoda pojašnjava i odnose između Dookua i senatora Palpatina koji će jednog dana voditi kraju Republike i uspostavi Imperija. Za priču su važni i roboti R2-D2 i C3PO. C3PO, djelo mladog Anakina, još uvijek će biti sastavljen od hrpe dijelova, a za očekivati je da će tek u trećoj epizodi postati zlatni robot koji smo gledali u prva tri dijela, zapravo posljednja tri. Ne zaboravimo ni važne likove poput Owena Larsa i Berue Whitesun (budućeg ujaka i ujne Lukea Skywalkera), Cliega Larsa, Owenovog oca te Shmi Skywalker, majke mladog Anakina. Ispreplitanje njihovih sudbina je odredilo sva događanja nakon rata klonova, a u drugoj će epizodi svi oni zajedničkim naporima graditi priču na kojoj je tata George Lucas do danas zaradio milijarde. Ipak, sve to, i još mnogo toga ćemo saznati već za nekoliko dana kad se film počne prikazivati u kinima. Jedna od najdugovječnijih filmskih saga svih vremena će uskoro otvoriti još jedno svoje poglavlje vjernim obožavateljima, a Lucasove najave kako će novi film biti mnogo mračniji i "teži" od prethodnika govore kako će događanja koja nas očekuju naići na odobravanje cjelokupne *Star Wars* zajednice. Druga epizoda ima priliku iskupiti sve grijehe prethodnika i uspješno uvesti serijal u drugu polovicu trećeg desetljeća postojanja. Neka joj Sila bude na pomoći.

U Epizodi 2 bit će predstavljeni i klonirani vojnici, preteče StormTroopersa

10 besmislenih razloga...

...zašto su *Star Warsi* bolji od *Pokemona*, *Dragonballa*, *Digimona*, *Star Treka* ili bilo čega drugog

10. *Star Warsi* su zanimljiviji i zabavniji za gledanje, za razliku od nekih spomenutih stvari
09. U *Star Treku* nema ništa poput Zvijezde Smrti
08. *Star Wars* se ne vrti oko nekakvih karata
07. Imena su zakon - Luke, Leia, Han, Boba Fett, Jar-Jar, za razliku od, recimo, Montogomery i James
06. Kad kažu da će nešto izaći, to i izađe, pa makar i dvadeset godina poslije. Neke *Star Trek* najave se nikad nisu ostvarile
05. Ne zovu se STARWARSMON ili STARWARSZEN ili "Trek to the Stars"
04. Neki od navedenih imaju dobru glazbu, ali ništa nije bolje od Imperijalnog marša Georgea Williamsa
03. Luke Skywalker bi prebio sve pikachue i ostatak dlakavih prijatelja zatvorenih očiju
02. Ajmo pošteno: hyperdrive, repulsor lift, lightsaber... jedino što je bolje je Seven of Nine, ali i o tom potom, tu je Amidala
01. Q protiv jedija. Tko pobjeđuje? Jedi, naravno



WORLD CUP SPECIAL

SPREMATE LI SE? Trese vas groznica? Ne znate kud biste sa sobom? Nešto vam nedostaje, a ne znate što? Završena su prvenstva, gotova je i Liga prvaka, na telki samo neki tenis i političke emisije... A vi još niste nabavili najudobniju fotelju, ili, još bolje, krevet? Jeste li ostavili mjesta za dvije gajbe u frizeru? Ili ćete trčati u dućan svako poluvrijeme. Obavljate li posljednje razgovore s obitelji & ženskim rodom i opraštate li se od svih na mjesec dana? Ma to su samo dvije-tri tekme na dan, reći ćete, ali što raditi između? Pa nećete valjda izaći van i družiti se s ptičicama i srnama? Ne, svako društvo koje drži do sebe nakon odgledane utakmice pritisnut će ONAJ gumb i među CD-ima potražiti onaj koji im najviše nedostaje u kompenziranju izborničkih/igračkih gluposti. Kako dogurati sa Senegalom do finala? Nikako. Nećete ga naći ni u jednoj igri. No, nema veze. Pokušajte isto s Hrvatskom. Namučit ćete se manje od Jozića, ali samo zato što znate više od njega, narafski. Oke, a sada bez nategnutih šala i poštapalica. Udružene izdavačke snage su uoči Svjetskog nogometnog prvenstva odlučile zgrnuti goooomilu novca. Dakako, preko naših leđa, pripremivši nam mnoštvo nogometnih simulacija, zamislivih i nezamislivih, od onih koje sliče pravom nogaču pa do onih koje bi ušle u žanr flipera. Najpametniji među nama odlučit će se za novi *LMA Manager 2002* i pokazivati svoje umijeće taktiziranja. Oni naklonjeniji motoričkim (palac se pomiče 2 mm dalje i brže) aktivnostima odabrat će neku od simulacija i demonstrirati tehničke sposobnosti. Za sve nesretnike koji još nemaju *dvojku*, dobre vijesti: u EA Sportsu i Konamiju još uvijek misle na nas. Nova *2002 WC FIFA* i *WC Winning Eleven 2002* rađene su istodobno s inačicama za *dvojku* i još uvijek su ludo igrive. U nedostatku velikih međusobnih nogookupljanja, uredništvo PSX-a ovaj je mjesec igralo protiv repke Playboxa. Tu sramotu, molimo vas, slobodno zaobidite. Svim nevoljnicima kojima je dosta nogometa donosimo ekskluzivne fotografije najljepših navijačice svake od reprezentacija. Molimo vas, pogledajte i koju sliku iz igre, ne gledajte samo one pri dnu stranice. Lijepo ih izrežite i nalijepite u album na koji ćete napisati: "Moje najljepše uspomene s Mundiala 2002". Ma, i vaši unuci će uživati u takvom nogometu. Pa da ne kažu da i u PSX-u nema sličica *fudbalera i timova*...

DOBAR PROVOD!

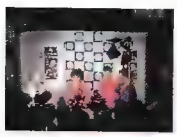
TEHNIČKE NOVOTARIJE NOGOMETNE TEMATIKE

ZAIGRAJTE NOGOMET U SVOJOJ SOBI!

Svjetsko nogometno prvenstvo je značajan događaj, pa ne čudi što svi žele na njemu zaraditi. Tako i proizvođači kontrolera koriste gužvu da uvale neke svoje ideje koje inače ni pod razno ne bi prošle. Pogledajte samo ovaj kontroler i joystick oblijepljen nogometnim motivima. Pa kako ćete time igrati, recimo, *Tekken* ili, ne daj bože, *Devil May Cry*? Ali sad prolazi.

No to nije sve. Iz Thrustmastera (inače sasvim ozbiljne tvrtke) nam stiže i ovaj čudotvorni teniski opremljen infracrvenim senzorima koji detektiraju pokret. Namijenjen ponajprije igranju Electronic Artsovog *2002 FIFA World Cupa*, ovaj tzv. *Football Stadium* trebao bi se bez problema upotrijebiti i u drugim nogometnim igrama, tj. ne bi trebalo biti problema pri njegovom priključivanju. Što se tiče samog igranja, tu smo mnogo više skeptični. Naime, dok bismo lopte po terenu pokretali na standardan način, snagu i smjer udarca, loba ili dodavanja trebali bismo određivati mašući nogom iznad infracrvenih senzora. Kako to doista funkcionira, i funkcionira li uopće, ne znamo, ali jedva čekamo da iskušamo.

Treći (tj. četvrti) primjerak iz našeg malog izloga užasa nije nikakav dodatak, nego igraća konzola namijenjena samo igranju nogometa. Zove se Excite Striker, a osim glavnog uređaja koji se priključuje na TV, sastoji se i od dviju plastičnih pločica koje se vežu igraču na listove nogu koje bi mu trebale omogućiti da se potpuno unese u igru jer se pomoću njih detektira brzina, smjer i jačina udarca. Igru će moći igrati najviše četvorica igrača istodobno u nekoliko različitih modova, a u izjavi za tisak je rečeno da je grafika na visokoj razini, zajedno s 'cool likovima u japanskom stilu', što god to značilo. Uspijemo li je nabaviti, ovu ćemo vam 'konzolu' svakako opisati u jednom od idućih brojeva jer znamo da, baš kao i mi, umirete od želje da zaigrate nogomet u svojoj sobi. *(bj)*



ODRŽANO NOGOMETNO PRVENSTVO

KOREJA NAJBOLJA NA SVIJETU!

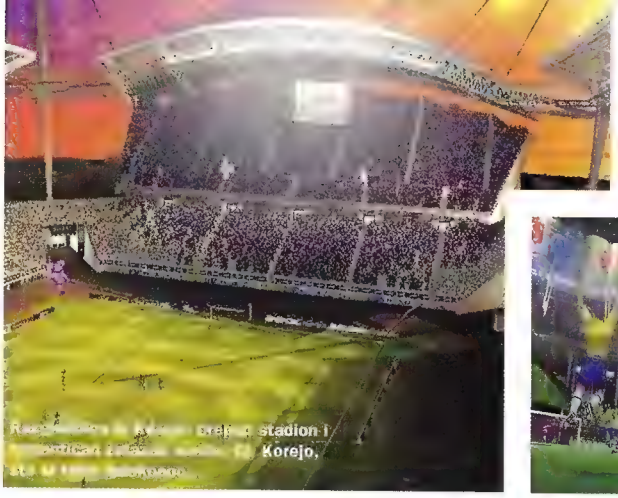
Jesmo vas prepali, na? Naravno, nije riječ o prvenstvu u pravom nogometu, nego o natjecanju u igranju simulacije nogometa *2002 FIFA World Cup* koje je na svjetskoj razini organizirala poznata izdavačka kuća Electronic Arts krajem prošlog mjeseca u Londonu. Sudjelovalo je 32 natjecatelja iz svih krajeva svijeta, a iako je igra izašla za sve postojeće platforme (PC, Xbox, GameCube, PSone i PS2), igrano je na PlayStation 2 inačici. Zašto? Zar morate pitati? Dakle, prvi je Korejac, a drugi Nijemac (nadamo se da tako neće biti i na pravom prvenstvu). Ali tek sada dolazi najbolje. Na prvenstvu je sudjelovao i predstavnik Hrvatske, Tomislav Krznarić iz Zagreba, koji je u Londonu otputovao kao naš najbolji igrač *FIFA*-e. Naime, ovlašteni je distributer Electronic Artsa u Ljepoj našoj, trgovina Algoritam, tijekom prošla dva mjeseca priredio nekoliko kvalifikacijskih natjecanja diljem Hrvatske i jedno završno na kojem je Tomislav zaradio kartu za London. Nažalost, ondje je ispao već u osmini finala od predstavnika Grčke, no važno je sudjelovati. Ipak, isplatilo se, kao utješnu nagradu je osvojio PlayStation 2 konzolu i 5 igara po izboru, dok je pobjednik turnira osvojio 10 000 eura i službeni EA pokal *2002 FIFA World Cup*. sad vi recite da ne volite *FIFA*-u! *(bj)*

VELIKA PSX-OVA AKCIJA:
UŽIVAJTE U BLAGODATIMA SVJETSKOG PRVENSTVA

Izreži i nalijepi u nogometni spomenar

Valeria Mazza

Ingrid Sezynhaeve



Danci i Nijemci. Moguće finale SP-a? Čisto sumnjam

Carioce u ekstazi. Unatoč sumnjivoj formi tijekom kvalifikacija, Selecao (e, moj Ucho) je ipak jedan od glavnih favorita SP-a

Korejo,

Portugalci, Španjolci i glavni sudac... a gdje su pomoćnici?

2002 FIFA WORLD CUP

// ŽANR /
NOGOMETNA ARKADA
// IGRAČI /
1-8
// GODINE /
10+
// IZLAZI /
U PRODAJI
// PROIZVOĐAČ /
EA SPORTS
// IZDAVAČ /
EA SPORTS

http://www.easports.com

POGLED UNATRAG

ŠTO REĆI? SVE ZNATE I SAMI: FIFA (I SVI NJEZINI DERIVATI) JE NAJPRODAVANIJA SPORTSKA SIMULACIJA SVIH VREMENA, ODUVIJEK JE KRASI LIJEP IZGLED, BOGATA PROMIDŽBA I SVA SILA RAZLIČITIH SKUPO PLAĆENIH LICENCIJA KOJE BI POTENCIJALNOM IGRAČU TREBALE OSIGURATI BEZBRIŽNO I UGODNO IGRANJE. NEKOĆ VELIKA KONKURENCIJA ISS SERIJALU, DANAŠNJA FIFA SVE VIŠE SLIČI VLASTITOJ KARIKATURI.

Naravno da zgrtači novca nisu mogli/smjeli/htjeli propustiti manifestaciju poput Svjetskog prvenstva. Da ne bi! Milijuni se obrću, bankovni računi pune, a ja se sa sjetom prisjećam *Road To World Cupa 98*. E, to je bila igra...

IGOR IXA MILANOVIĆ

Odbrojavanje je već odavno počelo. Kad budete čitali ovaj tekst, od Svjetskog nogometnog prvenstva dijelit će nas svega petnaestak dana. Nikako ne mogu prežaliti što je domaćinstvo najvećeg planetarnog sportskog spektakla ovaj put povjereno Japanu i Koreji. Nemojte me krivo razumjeti, nemam ništa protiv živopisnih istočnih susjeda, ali daleko su, predaleko. I kako sada nazočiti, kako osjetiti jedinstvenu atmosferu, o čemu pričati unucima? Ima li nade za nas, upitao bi Zečić, siromašne srednjoeuropejce? Kako da ne, odgovaraju iz EA Sportsa spremno pružajući kutiju urešenu omotnicom na kojoj nije teško prepoznati dragocjeni pobjednički pokal o kojem sanja svaki nogometaš na kugli zemaljskoj.

OP, ŽICA, ŽICA, ŽICA, TRZA MI SE SLIČICA Dakako, riječ je o *2002 Fifa World Cupu*, službenoj igri predstojećeg Mundiala. Treba li uopće napominjati da su sve potrebne licencije plaćene, sve momčadi-sudionice ažurirane i odjevene u autentične dresove, a stadioni Dalekog istoka preslikani do najsitnijih pojedinosti? Tradicionalna poslovna spretnost EA Sportsa u svoj svojoj raskoši. S obzirom da je u cijelosti posvećena Svjetskom prvenstvu, *2002 FWC* nam nudi samo dva igrača moda: prijateljske susrete i odigravanje cjelokupnog turnira SP-a, od sučeljavanja po izlučnim skupinama pa sve do finalne utakmice u Yokohami. I što bi jedan prosječan Hrvat napravio negoli preuzeo Vatrene i s njima pokušao osvojiti sve što se osvojiti dade. U ovom slučaju - Svjetsko prvenstvo. Uz manje preinake prve jedanaestorice hrvatske momčadi, upustio sam se u krajnje neizvjesnu i nadasve bespoštednu borbu za legendarni pokal Julesa Rimeta. Isprva me grafički izgled terena i igrača oduševio. Uvodni kadrovi stadiona spočetka utakmica su doista spektakularni, a izgled najpoznatijih igrača pojedinih momčadi iznimno realističan i prepoznatljiv. Odmah sam uočio Šukera i Stanića, čije facijalne teksture frapantno nalikuju stvarnim licima dvaju hrvatskih zvijezda. Ostali Vatreni su nešto manje autentični, ali većih propusta glede njihova izgleda nema. Ipak, početno je oduševljenje splasnulo tijekom odigravanja utakmica. Naime, igrači na terenu djeluju neproporcionalno. Uočljiv je sindrom prevelikih glava u odnosu na ostatak tijela pa nogometaši ponekad izgledaju groteskno i karikaturalno. Nadalje, neugodno me iznenadilo trzanje uslijed smanjenja frame ratea kad god bih defaultni pogled na teren odlučio zamijeniti nekom detaljnijom i sveobuhvatnijom kamerom. Tada bi svaka duža lopta upućena s jednog kraja terena na drugi rezultirala usporavanjem slike i iritirajućim trzanjem. Takve su situacije česte u multiplayer modu, pogotovo kad u igri istodobno sudjeluje 6 ili 8 igrača, ali je u single playeru takav propust nedopustiv. Čini se da su za ovakve *blackoutove* zaslužni brojni popratni objekti uz teren ili oko njega: aktivna animirana publika, brojne zastave, konfeti i papiri te veliki Spheriksi, službene maskote SP-a čije goleme lutke na napuhavanje možemo vidjeti u pozadini tijekom svakog susreta. Sve te više ili manje potrebne animacije koriste veliku količinu grafičke memorije, ne ostavljajući je dovoljno za ono najvažnije, a to je bez sumnje prikaz utakmice, odnosno da sve na terenu teče glatko i fluidno. Ostatak priče o grafici je obojan znatno vedrijim tonovima, na kakve smo od EA Sportsa i navikli: vrlo lijep izgled stadiona i terena, detaljni autentični dresovi, brojne proslave pogodaka i atraktivno zumiranje izraza lica nogometaša tijekom promašaja u izglednoj situaciji ili poentiranja.

// VIDIMO SE U NIIGATI 3. LIPNJA U 8 I 30. ŠIFRA: HRVATSKA - MEKSIKO 2:0 /

Gisele

Madeleine Stowe

Helena Christensen

Christina Aguilera

Kelly Brook

Viginie Ledoyen

FIFA-ina "felša" po starom

"Hm, sad me to muči: jesam li ugasio plin prije nego što sam krenuo u Japan ili nisam? K vragu!

Otkud Česi na Svjetskom prvenstvu? Hm, jesam li ja nešto propustio...

Ne vidim riječ koja bi bolje mogla opisati ovu situaciju od one nadrealističke: hrkljuš!

"E, ovako sam vam ja snimio reklamu za Nike: prvo malo tehniciranja, onda petom, pa biciklo i onda sam se popeo Tottiju na leđa..."

// 2002 FIFA WORLD CUP JE ZASIGURNO NAJLAKŠI NAČIN DA S HRVATSKOM OSVOJITE SVJETSKO NOGOMETNO PRVENSTVO /

PRVACI SVIJETA

Otkrit ću vam kako su prošli Vatreni vođeni (ne)sigurnom rukom moje malenkosti: postali smo prvaci svijeta. I to bez većih problema. Jer, sve one predvidljive situacije za postizanje zgoditaka koje pamtimo još od prvih dana *Fife* još uvijek su tu. Zgoditke je, osim na najtežem nivou, doista neoprostivo lagano postizati, obrana ne funkcionira uvijek kako biste željeli, vratari skidaju nemoguće lopte, a trenutak poslije primaju pacerske zgoditke... znate i sami o čemu pričam. Ipak, valja napomenuti da je dodavanje lopte znatno inventivnije riješeno negoli u prošlim inačicama igre. Ovaj put sami određujemo jačinu dodavanja (pri čemu nam pomaže powerbar u dnu ekrana), a putanju lopte određujemo tipkama za smijer ili pritiskom na tipke za *felš*. Unatoč činjenici da se nogometaši u *2002 FWC* ne navode automatski na loptu, što ponekad može biti frustrirajuće za neiskusnije igrače (ako takvih uopće ima), kombiniranjem tipki za smjer i jačinu te uvježbavanjem napadačkih akcija doista je moguće izvesti spektakularna dubinska proigravanja koja će napadače često dovoditi u izglednu situaciju za poentiranje. Znači, iako *2002 FWC* od igrača zahtijeva nešto više vještine i uvježbanja u početnoj fazi privikavanja na igru, ne očekujte bitnije promjene u domeni igrivosti i AI-ja. S obzirom na multimilijunsku prodaju *Fifa* serijala, bilo bi iluzorno očekivati izlazak iz dobro poznatih okvira arkadnosti i djelomične površnosti EA Sportsovog poimanja nogometne igre.

U BOJ, U BOJ, ZA NAROD SVOJ

Na samom kraju sve pohvale zvuku u *2002 FWC-u*. Igrajući Svjetsko prvenstvo s reprezentacijom Hrvatske, često bih s tribina začuo dobro poznate navijačke budnice potpore "U boj, u boj, za narod svoj" ili "Mi Hrvati". Nepotrebno je reći da je to izmamilo širok osmijeh na mom licu i ispunilo moje iscrpljeno tijelo ponosom i oduševljenjem. Otkrit ću vam još nešto: nogometaši na virtualnom terenu komuniciraju sa suigračima! Nije rijetkost da usred odigravanja utakmice začujete "dodaj mi", "daj loptu" i slične naputke s travnjaka. Nevjerojatno simpatičan detalj koji uvelike pridonosi realističnosti i atmosferi. Bilo bi nepravedno ne spomenuti dobro poznate komentatore, Johna Motsona i Andyja Graya, koji sjajno nadopunjuju zvučnu kulisu *2002 FWC-a*. Osim znanih nam komentara, John i Andy ovaj put nude cijeli niz zanimljivosti i informacija o svakoj reprezentaciji na Svjetskom prvenstvu. O Hrvatima će reći "nisu izgubili nijedan susret tijekom kvalifikacija", "iako je Prosinečki promašio jedanaesterac na utakmici s Belgijom, Hrvati su ipak pobijedili" i slično. Za glazbu je zadužen Vankuverski simfonijski orkestar koji orkestracijskim pasažima pridonosi dramatici toliko svojstvenoj svjetskom prvenstvu. Zaključak je: EA Sports se i ovaj put potrudio dočarati nam atmosferu, dramatičnost, neizvjesnost i ljepotu pravog Svjetskog prvenstva. U tome je kanadski magnat još uvijek nenadmašan. Ipak, stari se problemi (neki bi rekli da je riječ o vrlinama) još uvijek ponavljaju: nedorečen AI, naglašena arkadnost i problematična igrivost uvelike smanjuju ukupnu ocjenu *2002 FWC-a*. Ali, na to smo već navikli. Daleki istok bi samo odmahnuo glavom i promrsio kroz zube: na zapadu ništa novo.

2002 FIFA World Cup

DOBRO	LOŠE
/ licencije, ažuriranost momčadi	/ česta smanjenja frame ratea i trzanje
/ sjajna zvučna pozadina	/ mali broj igraćih opcija
/ atmosfera predstojećeg SP-a	/ igrivost sumnjive kvalitete

GRAFIKA	Solidna, ali od EA Sportsa smo navikli na bolje	7
ZVUK	Lucidni komentari, odličan zvuk s terena	9
IGRIVOST	Ponovno arkada? Hvala, radije ne bih...	6
TRAJNOST	Dok vam ne dosadi igrati finale SP-a s Hrvatskom	5

Ljubitelji serijala neće biti razočarani, a svi ostali znaju što im je činiti

7

// GLAVOPOKRIVAJUĆA EKSTRAVAGANCIJA /

Jedan od multimedijalnih dodataka na *2002 Fifa World Cup* DVD-u je i kratak razgovor s neuništivim Johnom Motsonom, sukomentatorom igre i živućom legendom sportskog novinarstva. Na pitanje koji mu je nogometaš ostao u sjećanju kao vlasnik najgore frizure (sic), Motta je kao iz topa odgovorio: Valderamma. Doista, slavna je kolumbijska desetka imala što pokazati kad je o neobičnim frizurama riječ. Ipak, Motsonov posao nije bio nimalo lak: nekoliko prigodnih sličica uz ovaj okvir će vam zorno dočarati na što su sve nogometaši spremni kad je o imidžu riječ. (Ne)sretni vlasnici upečatljivih skalpova s.l abecednim redom: Abel Xavier, Alexi Lalas, Alfie Conn, Barry Venison, David Beckham, Ivan Campo, legendarni Trifon Ivanov te neosporni pobjednik, jedan i jedini - Valderamma.

Nina Morić

The Corrs

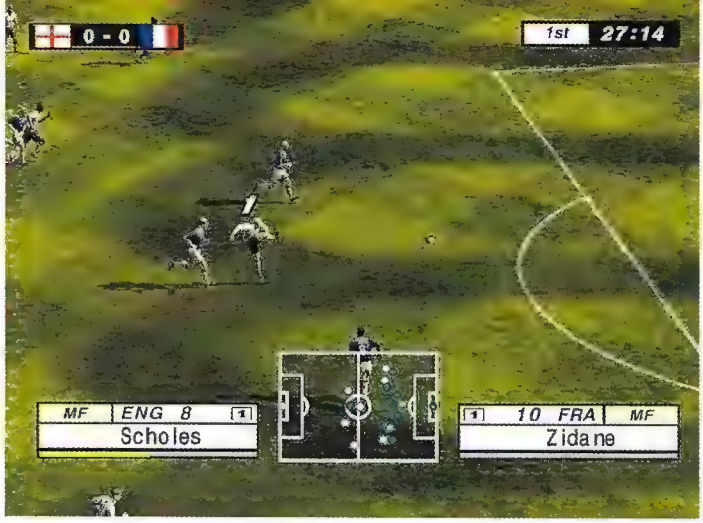
Monica Belluuuuuucci

Sestre Kano

Charlize Theron

So Young Go

Igra počinje bacanjem novčića i biranjem strane ili lopte



"Opalite" kad god imate priliku za udarac, ipak je riječ o arkadnom nogometu

Za svaku je pohvalu uvođenje reprize, koju možete odabrati u svakome trenutku i koju bismo rado vidjeli i u onom drugom ISS-u

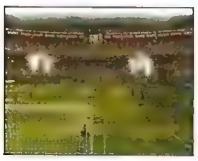
Animacije igrača zaslužuju najvišu ocjenu

ISS 2

Za razliku od prvog nastavka koji je bio popriličan promašaj, novi je ISS "pogodak u same rašlje"

// ŽANR /
NOGOMETNA ARKADA
// IGRAČI /
1-4
// GODINE /
4+
// IZLAZI /
U PRODAJI
// PROIZVOĐAČ /
MAJOR A
// IZDAVAČ /
KONAMI

http://www.konami.com



// AKO IZ NEKOG ČUDNOG RAZLOGA BAŠ MORATE ZAIGRATI ARKADNI NOGOMET, ONDA NEKA TO BUDE ISS 2 /

VEDRAN SANDIĆ

Odmah na početku potrebno je razjasniti moguće nejasnoće. Ovo nije novi nastavak *Pro Evolution Soccera*, nego potpuno druga igra (o tome više na sljedećoj stranici). Konami se odlučio za razvoj dvaju nogometnih serijala. Jedan od njih je (svima nama omiljeni) *PES*, kao predstavnik realistične nogometne simulacije, a drugi je arkadni nogomet (znači konkurencija FIFA-i) *ISS*, za čiji je razvoj zadužen Konamijev razvojni tim iz Osake koji se proslavio istoimenim nogometom na Nintendu. Spomenimo još i to da onaj "pravi" nogomet (znači *PES*) razvija ekipa iz Tokija. Za razliku od prvog *ISS-a* (za PS2) koji je bio popriličan promašaj, novi nastavak zaslužuje vašu pozornost.

ATMOSFERA, PRIJE SVEGA...

Kako i priliči pravom arkadnom nogometu, velik je "naglasak" na okolnoj atmosferi koja nije nužno vezana uz samu igru. *FIFA* je dugogodišnji primjer kako to treba činiti. Već je iz uvodne animacije (koja zaslužuje najvišu ocjenu) jasno da se u novom *ISS-u* krenulo tim putem. Nakon što, na brzinu, odaberemo prijateljsku utakmicu (u ponudi su još i kup, liga te custom liga), počinje pravi "spektakl" za oči i uši. Ulazak igrača na stadion, navijanje publike, mnoštvo zastava i bljeskanje fotoaparata, razgibavanje i razgovor prije početka utakmice - sve je iznimno vjerno predstavljeno mnoštvom različitih animacija koje zaslužuju najvišu ocjenu. Za dobru atmosferu su potrebni i dobri komentatori, a Konami se i na tom polju potrudio - angažirao je Jona Championa i Marka Lawrensona (BBC TV) za praćenje i analizu utakmice. Otišao je čak i korak dalje te angažirao Charla Chapmana, dugogodišnjeg stadionskoga komentatora (FC Chelsea), zaduživši ga za najavljivanje početne jedanaestorice, a čut ćemo ga i nakon svakoga pogotka. Zahvaljujući njemu, igru krasi iznimna atmosfera pravog nogometnoga spektakla. I za kraj, spomenimo da su sve poznate "face" dobile svoju virtualnu kopiju te da su imena prava za sve FIFPro licencirane igrače.

A SAD SE "BACIMO" NA SAMI NOGOMET Nakon što "maknete" sve popratne sadržaje, pred vama ostaje vrlo jednostavan i igriv arkadni nogomet. Kontroliranje igrača je izvedeno kao u *PES-u* i zaslužuje najviše ocjene. Igrači pravodobno reagiraju na svaku vašu naredbu. Jedinu bih zamjerku uputio "manualnom" prebacivanju igrača u obrani jer će povremeno biti odabrani nekom čudnom logikom. Umjetna je inteligencija na zavidnoj razini, što znači da se igrači "otvaraju" u fazi napada i prate igru u fazi obrane. Morate biti oprezni i prilikom dodavanja, jer ako je igrač pokriven, lopta "nekim čudom" ipak neće stići do njegovih nogu (kao u nekim drugim arkadnim nogometima), a za visoku ćete se morati boriti (naguravanje i skok s protivnikom). Najveći problem ove igre su "nespretno" odabrane boje travnjaka (pročitaj okvir), ali će vas to smetati samo ako igrate s najudaljenijom kamerom. *FIFA* je dobila dostojnu konkurenciju na polju arkadnoga nogometa.

ISS 2

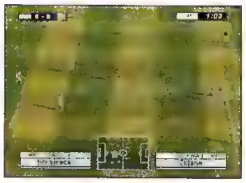
DOBRO	LOŠE
/ atmosfera je iznimno stvarno dočarana / mnoštvo dodatnih animacija / stadionski komentator	/ povremeni "metla umjesto kralježnice" sindrom / boje travnjaka su katastrofalne

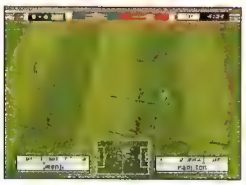
GRAFIKA	Da nije nesretne boje trave, zaslužila bi višu ocjenu	
ZVUK	Glazba osrednja, komentatori i atmosfera super	
IGRIVOST	Mnoštvo atraktivnih akcija brzo će vas zaraziti	
TRAJNOST	Turnir, lige te editor momčadi jamstvo su trajnosti	

Ako volite arkadni nogomet i sviđa vam se FIFA, svakako zaigrajte novi ISS jer je bolji od nje

// DALTONISTI /

Ako nemate običaj igrati nogomet s najudaljenijim pogledom na igru da biste imali što bolji pregled na teren, tada vas najveći problem ove igre uopće neće smetati. Naime, problem je u bojama trave koje kao da su birali daltonisti (pa čak i na crno-bijelom izgleda očajno). Makar vam se taj problem može činiti nebitnim, nakon dužeg igranja slijedi "plakanje" zbog stalnoga "buljenja" da biste nešto razaznali. Na bližim pogledima taj problem nestaje.





Cameroon Diaz

Zhang Ziyi

Salma Hayek

Agbani Darego

Heidi Klum

Rosmary Britez

SVJETSKA PREMIJERA!

Ćerikonda po šesti put!

Winning Eleven 6

A VI MISLILI DA ĆETE DOVIJEKA IGRATI TA I PRO EVOLUTION SOCCER'S BUDUĆI DA JE SVE PAO U VODU? PRVENSTVO PRED VRATIMA, NOVI ĆEMO NASTAVAK NAJBOLJE NOGOMETNE SIMULACIJE IGRATI BESTO DOKLE NEGO ŠTO SMO TO RADILI

DANIJEL REŠKOVAC

WINNING ELEVEN 6
IZLAZI U PRODAJI
PRO EVOLUTION SOCCER 2
IZLAZI LJETO
ŽANR **NOGOMETNA SIMULACIJA**
IGRAČI **1-8**
PROIZVOĐAČ **KCET**
IZDAVAČ **KONAMI**
http://konami.com

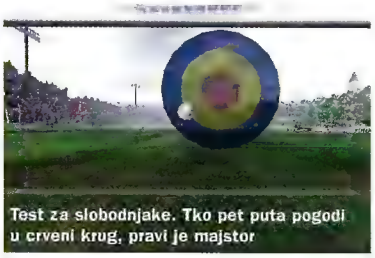
PREDVIĐAMO, TJ. ZNAMO
sustav kupnje igrača
animacije pokreta
škola nogometa
do daske

Ada je zadnji čas, znate i sami. Ni ove nogomanije ne bi bilo da se svaki od izdavača nije pripremio kako najbolje zna i umije. Konami je svoje programere potjerao bičem ne bi li od njih izvukao nove nastavke najboljeg nogača svih platformi, i, kao što smo se i nadali, rezultat je u našim rukama, izravno iz Japana. Dio posla za japansko tržište je gotov, mi ćemo se morati još malo strpjeti dok u dućane ne stigne i PAL inačica, no Konami je napravio posao. Osim Europljana, Japanci su najnabrijaniji za novi nogomet i sve što je vezano uz trčanje s loptom u Japanu je već prodano. Zbog toga i ovaj prijevremeni nastavak, koji ujedno najavljuje i golemo zanimanje za utakmice Svjetskog nogometnog prvenstva u zemlji koja na zastavi nosi užarenu loptu.

A budući da je novi *Wining Eleven* tek stigao u naše uredništvo, još nismo prokljuvili sve njegove tajne pa je ovo tek preliminarni izvještaj o viđenome. Joooj, samo da znate što vas sve čeka, ma kakvo Svjetsko prvenstvo, više ćete se igrati negoli gledati tekme jer je Konami, čini se, uspio napraviti odličnu simulaciju s mnoštvom arkadnih elemenata koji će vas jednostavno tjerati na igranje brojnih utakmica samo da biste vidjeli što ćete dobiti nakon još jedne pobjede.

ARKADNI PRISTUP? Ne, ne morate se bojati riječi arkada, ona je tu samo da bi pojasnila dugotrajnost i igrivost omiljenog nam nogača. Kad je riječ o sličnim slatkim premijama koje su nas tjerale na igranje, dosad i nismo imali velik izbor. Uspješno završeni kupovi i lige donosile su nam neke nove momčadi ili igrače, no *WE6* nam donosi nam igrače, momčadi, menadžerske poslove (napokon!), usavršavanje igrača i posebnu školu na kojoj ćemo lomiti zube. I eto nas u domeni *Gran Turisma*. Nabrijavanje automobila/igrača, mukotrpno zarađivanje i polaganje dozvola! Još nismo uspjeli skužiti što se, osim ponude novih igrača u Master ligi, dobiva nakon položenih testova u nogometnoj školi. A oni počinju od jednostavnog driblinga (između čunjeva :))!) preko dodavanja i upoznavanja osnovnih naredbi, izvođenja slobodnih udaraca i točnog nabacivanja do timske igre, organiziranja napada i čuvanja lopte. Na igranje Master lige tjerat će nas novi menadžerski sustav kupnje igrača. Napokon su se ljudi iz Konamija sjetili povezati ta dva žanra i unijeti malo zanimljivosti u svijet ziheraških kupnji. Sad ćemo, da bismo se domogli igrača, morati pregovarati, potpisivati s njima ugovore od jedne do pet sezona, plaćati klubovima odštetu, a njima plaće nakon svake utakmice. Ako izgubimo utakmicu, crno nam se piše, pitanje "tko će to platit?!" odzvanjat će nam ušima sve dok se ne nađemo pred natpisom "Game over". No, srećom, ovdje se i usred sezone u Master ligi može preurediti nivo težine, pa ako baš i ne ide, ubacimo u nižu brzinu, sjetivši se gladnih ustašaca koja naši igrači moraju nahraniti... Od novina u Master ligi spomenimo broj igrača u klubu koji može varirati od 14 do 40! Ovih 40 zaboravite, za to treba brdo

Novi izgled- novi stadion. Samo što je malo prašnjav, pa kad padne kiša...



Test za slobodnjake. Tko pet puta pogodi u crveni krug, pravi je majstor

A lopta je nova novcata. I dobro leži, kako kaže Beckham

Dobra je i kamera iz mreže. Kad pogodite, sve se trese!

Magdalena Wrobe

Nelly Furtado

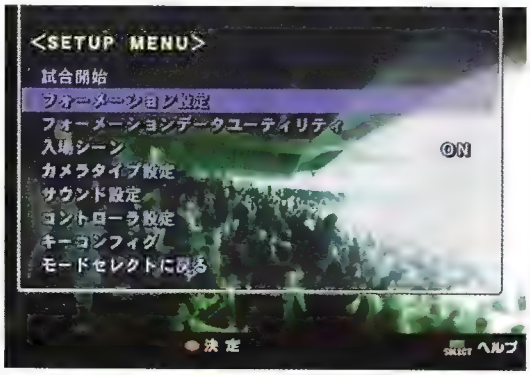
Anna Kournikova

Britney Spears

Ramatoulaye Diallo

TEČAJ JAPANSKOG?

Zbog nekih stvari isplati se znati taj japanski. Ta svake se godine lupamo u glavu zašto nismo otišli na tečaj. No zanimljivo je koliko smo, doduše na razini prepoznavanja, naučili u ovih nekoliko godina. Malo natucanja, malo zdrave logike, i svi izbornici su svladani. Jedino nas svaki put zeznu nove stvari koje se neki pametnjaković sjetio staviti! Ovoliko izbornika nije imao nijedan nogač dosad, što dovoljno govori o količini ponuđenog. Čerikonda!



love, ali ne smije se ni otpustiti previše igrača, jer manje od 14 opet znači *Game over*.

I KAKO SVE TO IZGLEDA NA TERENU? Animacije, animacije, animacije, toliko je novih animiranih poteza da ćemo prvih dvadesetak sati samo uživati u njima. Iskušat ćemo ponovno sve driblinge, udarce, uklizavanja i naguravanja i skokove (moguće je napraviti faul u skoku, pa čak i faul u napadu!). Čekaju nas nove fore za učenje, a sve uz fluidne pokrete koji će nas po tko zna koji put zadiviti. Jedina mana, kad smo već kod fluidnosti, jest povremeno trzakanje nađe li se petnaestak igrača na okupu (gužva u šesnaestercu). Nadamo se, dakako, da će programeri to ispraviti do izlaska europske inačice, pa makar uzeli nešto od brojnih detalja kojima se *WE6* s razlogom ponosi. Novi stadioni, novo navijanje i hrabrenje domaće momčadi i, jedan jedini, meštar svih komentatora, legendarni Jon Kabira, koji će svaku akciju popratiti uzbuđenim podvriskivanjem, a zgoditke deručí se dok ne ostane bez daha. Eh, da je Kabire na HTV-u...
O ostalim novinama u nekom novom nastavku *Winning Eleven* sage. Znamo da biste ga igrali već sada, no strpite se još malo, *Pro Evolution Soccer 2* je iza ugla, čekanje na to nogometno remek-djelo se isplati.

PSX KAŽE

Novi kralj nogometnih simulacija iznenađuje na svakom koraku, igra zbog koje ćemo propusti pokoju utakmicu predstojećeg Svjetskog nogometnog prvenstva.

Playbox vs PSX&issland.com

Početak lijepe tradicije zbio se ovaj mjesec u prostorijama Društva filmskih radnika. Predstavnici emisije Playbox i vaši omiljeni i najsek-sipilniji i najnajsveostaliji recenzenti časopisa PSX (koji su mjesecima uoči susreta gradili novi nasip na Savi, skupljali priloge za Caritas, od kuće do kuće, te čisto, šale radi, nosili cigle umornim radnicima na bauštelu, te dali 18,6 litara krvi, svaki, za Crveni križ) skršili su se međusobno u teeeeeškom okršaju, iako su naši heroji gotovo pozaspali od umora. Ne želimo biti subjektivni, ali borba nije bila ravnopravna, što najbolje pokazuje i rezultat - eto, mi smo izgubili. Toliko o tome, hvala i doviđenja.
P.S. Iscrpnije izvještaje na 49 stranica + poster duplerica očekujte kad pobijedimo.

ŠTO ĆEMO JOŠ IGRATI

LMA MANAGER 2002

Za sve one koji se osjećaju pametniji i sposobniji od svjetski priznatih trenera, Codemaster je pripremio new&improved izdanje *LMA Managera*. Dobra je vijest da će napokon biti uvršteni najvažniji europski klubovi engleske, škotske, talijanske, njemačke, španjolske i francuske lige, a loša da će nam pojesti dane i dane slobodnog vremena zahvaljujući poboljšanom AI-ju, gomili igrača u *players databaseu*, novom engineu za prikaz utakmica i komentatorskim (i igračkim) legendama Garyju Linekeru i Alanu Hansenu. Dakle, menadžment u najprestižnijim svjetskim ligama nikad nam neće biti sladi. Codemasterovci obećavaju stadionsku atmosferu, pregovaračke peripetije i trenerski stres u novom, stvarnijem i jednostavnijem, ruhu koje još nismo imali prilike doživjeti. Nadamo se da nećemo proživljavati i srčane udare!

RED CARD SOCCER

"Ista igra s drugačijim pravilima." Ako vam reklamni slogan Red Carda zvuči prearkadno, u pravu ste. Red Card Soccer je *easy to play* arkadica u kojoj ćete moći raditi sve što ste oduvijek željeli raditi u nogometu. Željeli ste raketu u nozi omiljenog napadača? Može. Neshvatljive vratarske parade? Oke. Dodavanja i pasove kakvih nema ni na brazilskim plažama? Dogovoreno. Igra koja bi trebala biti zabavna kao što nam je zabavan *NBA Street*, samo u nogometnom svijetu, u prodaji će se naći tijekom ovog mjeseca. A onda izvodite sve što Zidane i Rivaldo nikada neće moći i dobro se zabavljajte.

2002 FIFA WC (PSONE)

Vlasnici službene licencije na sve što je u vezi s FIFA-om istodobno su izbacili i *World Cup* inačicu za PSone - ista kao i *FIFA 2002*, samo u drugom pakiranju - gdje su također ubačene sve reprezentacije koje sudjeluju na Svjetskom prvenstvu, pa ako ste zainteresirani za simulaciju Svjetskog prvenstva u EA ozračju, zaigrajte *FIFA-u*. Što se tiče enginea i animacija, ništa novo, ali, kao i uvijek, izgleda lijepo i lijepo je upakirano.

WC WINNING ELEVEN 2002

Ista priča kao i u EA taboru: engine je nepromijenjen, ali je i ovdje ubačena, baš kao i u *WE6*, treća liga iz koje ćete startati master ligu. Kupnja i posudba igrača je izvedena na isti način kao i u *WE6*, dok sama igra izgleda kao i prošli nastavak na *sivonji*. Svoje igrače i repke moći ćete uigravati kroz mnoštvo kupova, a najzanimljiviji će biti prolazak Slovenije do finala Svjetskog kupa. Neka, neka, treba nam i novi Konamijev uradak prije početka kupa...

Andrea Nemcova

Penelope Cruz

Victoria Siverstedt

Ghalia Sahaly

Aysun Kayaci

Natalia Igleslas

recenzije

OVOMJESEČNI JE BROJ RECENZIJA UISTINU ZAVIDAN. Svakim je danom sve više igara za PlayStation 2, a idući nas mjesec očekuje i pravo obilje prijeljetnih naslova (više pročitajte u rubrici "U iščekivanju") kojima će biti nemoguće odoljeti. Dakako, i sjajne igre koje su se ovaj mjesec našle u našim konzolama navješćuju da će vrijeme koje dolazi biti ispunjeno čistim IGRANJEM, a to je ono što čekamo, želimo i volimo. Bero je proveo mjesec dana u istraživanju svih tajni *Deus Exa*, najbolje pucačine na PlayStationu 2, Mile se nije odvajao od nevjerojatnog *Spider-Mana*, a pokušati istaknuti ostale PS2 naslove koji su pronašli svoj put do stranica PSX-a ne bi imalo smisla jer gotovo da nema loše igre. *Virtua Fighter 4*, *Star Wars: Jedi Starfighter*, *Blood Omen 2*, *Shadowman 2econd Coming*, *Ecco the Dolphin*... sve su to igre koje će vam pojesti nevjerojatne količine vremena. Uz 25 recenzija igara za PS2 i čak 10 novih igara za PSone u ovomjesečnom PSone Globusu, nema bojazni da bismo se početkom ljeta mogli dosađivati. Ugodno sunce i vidimo se u lipnju!

kako ocjenjujemo

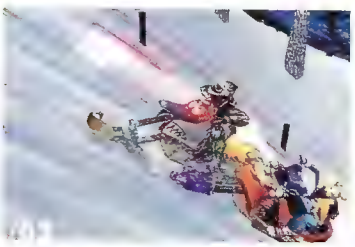
KATEGORIJE PO KOJIMA OCJENJUJEMO IGRE:

GRAFIKA	ocjenjujemo kompletnu grafičku "sliku" igre, od animacije, frame-ratea, (ne)pojavnosti pop-upa pa sve do rezolucije i kvalitete tekstura
ZVUK	kvaliteta glazbe, zvučnih efekata, digitaliziranog govora te kvalitete i uporabe naprednih tehnologija (DTS, AC3 i sl.) određuju konačnu ocjenu
IGRIVOST	naravno, najvažnija kategorija - njezina igrivost, zaraznost, zabavnost, karizmatičnost i sve ono što igru čini vrijednom naše mašte
TRAJNOST	prosjek vremena potrebnog za završavanje cijele igre (sa svim bonusima)

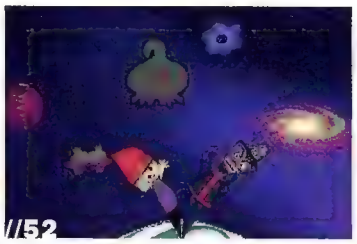
RECENZIJE IZ PROŠLOG BROJA

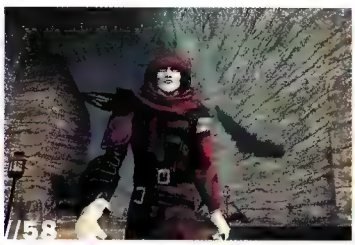
FINAL FANTASY 10	9	EVE OF EXTINCTION	6
ACE COMBAT 4 SHATTERED SKIES	9	WIZARDRY: TALES OF THE FORSAKEN LAND	6
HERDY GERDY	8	RESIDENT EVIL SURVIVOR 2: CODE VERONICA	6
PACMAN WORLD 2	8	DOSNEY'S TARZAN FREERIDE	6
HIGH HEAT MAJOR LEAGUE BASEBALL 2003	8	ESPN NBA 2 NIGHT 2002	5
PIRATES THE LEGEND OF BLACK KAT	7	FOREVER KINGDOM	5
VAMPIRE NIGHT	7	LEGENDS OF WRESTLING	5
STAR WARS RACER REVENGE	6	UEFA CHAMP. LEAGUE SEASON '01/'02	4

FINAL FANTASY 6	7	DIGIMON RUMBLE AREA	4
RAYMAN RUSH	7	CHESS	3
SALTWATER SPORTFISHING	5		



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
OCJENA KOJU SMO DALI SAMO DVAPUT	POTPUNO NEVRIJEDNO, NE ZASLUŽUJE POZORNOST	PROMAŠEN KONCEPT, NO VIDI SE DA JE U IZRADU IGRE IPAK ULOŽEN NEKI TRUD	POTENCIJAL JE TU, NO LOŠA IZRADA IGRU ČINI NEATRAKTIVNOM	MOŽDA SE SVIDI LJUBITELJIMA ŽANRA	POGLEDATI, ODIGRATI, DATI IPAK PRILIKU	IGRA VRIJEDNA POZORNOSTI KOJOJ MALO NEDOSTAJE DA POSTANE HIT	DOBRA IGRA. JAKO DOBRA IGRA. HIT IGRA	IGRA KOJU SE MORA IMATI, IGRATI I ZNATI NAPAMET	REMEK-DJELO U SVAKOM POGLEDU





Deus Ex:
The Conspiracy
//44

Star Wars Jedi Starfighter	//48
Virtua Fighter 4	//50
Parappa The Rapper 2	//52
Spider-Man: The movie	//54
Blood Omen 2: Legacy of Kain	//58
ShadowMan: 2econd Coming	//60
Sled Storm	//62
Fatal Frame	//63
Ecco The Dolphin: Defender of the Future	//64
Smash Court Pro Tournament	//65
Soldier of Fortune - Gold	//66
Centre Court: Hard Hitter	//68
Mr Moskeeto	//69
Mad Maestro	//70
Army Men: RTS	//71
Worms Blast	//71
G1 Jockey	//72
Pro Rally 2002	//72
Space Channel 5	//73
Hot Shots Golf 3	//74
King's Field 4: The Ancient City	//75
Robot Warlords	//75

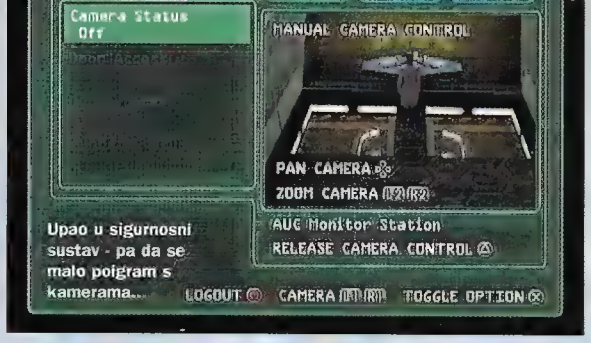
PSone globus

Alfred the Chicken	//76
Kickboxing	//77
Air Hockey	//77
Moorhen - Chicken Chase 3	//78
Davis Cup Tennis	//78
Dexter´s Laboratory	//79
Scooter Racing	//80
Strikers 1945 II	//80
US Racer	//81
Sonic Wings Special	//81
Fear Effect 1&2	//78
Colony Wars Serijal	//78
Z	//79
Kurushi	//79
Front Mission 3	//79

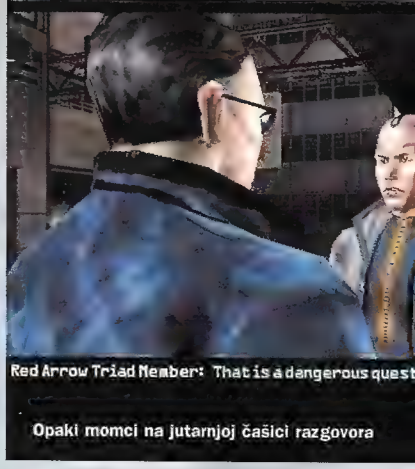
PSX preporučuje

1. **Deus Ex: The Conspiracy**
   Eidos
2. **Virtua Fighter 4**
   SEGA
3. **Winning Eleven 6**
   idealan za učenje japanskog :-)
4. **Spider-Man The Movie**
   Activision
5. **Star Wars: Jedi Starfighter**
   Lucas Arts

Nema pristojnosti prema ženama, ni opcije za isključivanje krvi - definitivno "iznad 18"



Upao u sigurnosni sustav - pa da se malo poigram s kamerama...



Opaki momci na jutarnjoj čašici razgovora

Robot uništen - još samo

Ima tu i dinosaura - i još svašta što vam neću otkriti

Gospodice, podaj..., predajte se!

DEUS EX: THE CONSPIRACY

Opis igre u 6 riječi: *Metal Gear Solid* iz prvog lica. Ni više ni manje

// ŽANR /
FPS-AVANTURA-RPG
// IGRAČI /
1
// GODINE /
15+
// IZLAZI /
U PRODAJI
// PROIZVOĐAČ /
ION STORM
// IZDAVAČ /
EIDOS INTERACTIVE

http://www.deusex.com

BERISLAV JOZIĆ

Nema platforme koja se ne može požaliti da je neprestano zasipaju standardni naslovi unaprijed prilagođeni određenim tipovima igrača, svaki s malo boljom grafikom, doradenijom umjetnom inteligencijom ili dva načina igre više od svog prethodnika. No, čak i više od svih igraćih konzola, na takav su usud osuđena kućna računala. Zbog toga je velika stvar kad neka igra nadiđe svoje okvire na kvalitetan način i donese inovaciju. Nastranu da će uskoro i to postati standard - ali stvar se barem kreće. Takav je pokret donio *Deus Ex*, igra koja je s PC-ja upravo stigla i na PlayStation 2.

PRVO MJESTO U KOMBINACIJI Naravno, svi koji nisu imali prilike odigrati originalnu igru sada se pitaju - u čemu je stvar? U kombinaciji FPS-a, RPG-a i avanture na način na koji to nitko dosad nije napravio. Pogled na igru je, naravno, iz prvog lica, što vam govori da je riječ o pucačini. Ali je zato misija na kojoj se nalazite zapletena i kompleksna te krije nekoliko načina izvršavanja ciljeva koji uključuju razgovor s drugim likovima, upotrebu predmeta i slično - što vas navodi na zaključak da igrate avanturu. A onda za dobro obavljeni cilj misije ili za riješeni problem ili neku treću stvar dobijete iskustvene bodove pomoću kojih možete razviti svoj lik i jasno vam je da je riječ o RPG-u. Nije da ovakvih pokušaja nije bilo i prije - no snaga *Deus Exa* je u tome što je u svakom od žanrova pogodio pravu mjeru, a najbitnije elemente upotrijebio i razradio na najbolji mogući način. Jednostavno - ovo je dokaz da su najpametniji psi mješanci. Loša metafora, ali nadam se da shvaćate. Ne? Zaigrajte *Deus Ex*.

// BUDITE SPECIJALNI AGENT SASTAVLJEN OD MINISTROJEVA/

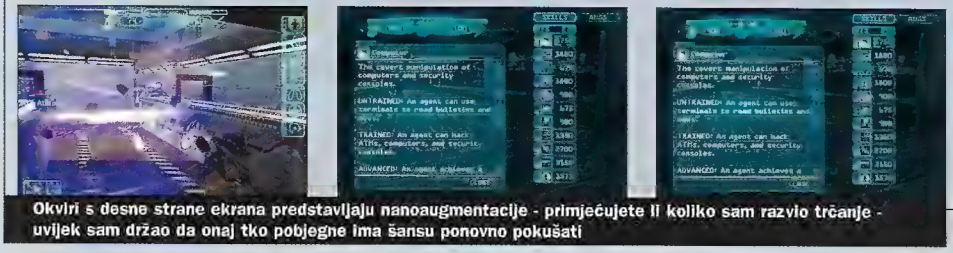
POGLED UNATRAG

IZAŠLA PRIJE NEŠTO MANJE OD DVIJE GODINE NA PC-JU, OVA JE IGRA UNIJELA ZNAČAJNU PROMJENU U ŽANR FPS-OVA, A ZBOG NJEZINE KOMPLEKSNOSTI BILO JE REČENO DA JE 'NIJE MOGUĆE PREBACITI NA KONZOLU'. TRENUTAČNO JE U PRIPREMI DRUGI NASTAVAK (ZA PC), ZA KOJI TVRDE ISTO.

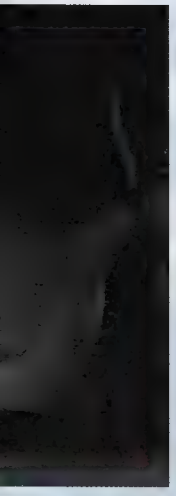
// USAVRŠI SEBE SAMOGA /

Usavršavanje lika jedna je od jačih strana *Deus Exa*. To je moguće činiti na više načina. Prvi, investirajući bodove koje ste zaradili za izvršavanje različitih ciljeva, razvijajući na taj način vještine kao što su probijanje računalne zaštite, gađanje pištoljem ili vještinu plivanja. Svaku od desetak različitih vještina možete razviti u četiri razine, od kojih je, naravno, svaka skuplja od prethodne. Kako su bodovi koje dobi vate tijekom igre nedovoljni da sve vještine razvijete do maksimuma, morat ćete se odlučiti hoćete li se specijalizirati za nekoliko vještina ili ćete biti prosječni u svemu. Vještine ne morate uključivati da biste ih koristili - jednostavno ćete postati bolji u onome što radite.

Drugi, nanoaugmentacijom - specijalna tjelesna poboljšanja koja ugrađujete u vlastito tijelo pomoću posebnih predmeta koje pronalazite u misijama. Ona vam omogućuju da primjerice trčite brže, pomičete teže stvari i vidite u mraku. Da biste ih koristili, morate ih "uključiti", čime trošite bioenergiju, a i kod njih postoji trade off. Ako odlučite npr. ugraditi

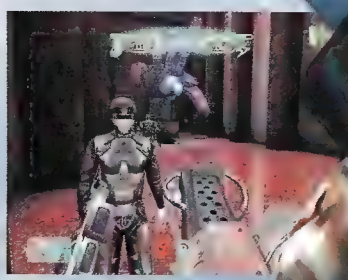


Okviri s desne strane ekrana predstavljaju nanoaugmentacije - primjećujete li koliko sam razvio trčanje - uvijek sam držao da onaj tko pobjegne ima šansu ponovno pokušati



BUDITE UBOJITI S PIŠTOLJEM ILI NEZADRŽIVI HAKER - ODABIR JE NA VAMA

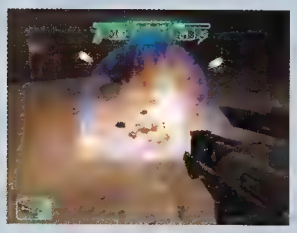
Sad mi stani na put! Pa neću valjda hitac iz ovoga trošiti na tebe!



VRIJEDI TISUĆU RIJEČI Tako bar kažu za sliku. A ako dovoljno slikovito opišem stvar? Uzmimo primjerice jednu od prvih misija u kojoj treba upasti u teroristično skrovište. Nije pametno jurišati na prednja vrata, ali uz dobro naoružanje (kojeg ima) i mnogo metaka (kojih baš i nema) nije neizvedivo. Osobito ako sam unaprijedio vještinu pucanja iz pištolja i/ili snajpera (vidi *Usavršite sebe samoga*). No to nije i jedini put. Upotrijebivši svoju šarmantnu osobenost i sklonost istraživanju, mogu prošetati do obližnjeg bara i popričati s ljudima saznavši tako za postojanje stražnjeg ulaza. Daljnjim istraživanjem naći ću šifru, uz malo vještine otpiračem obiti lokot, a šifru upisati da blokiram alarm. Laserske zrake u tajnom hodniku isključit ću prim-

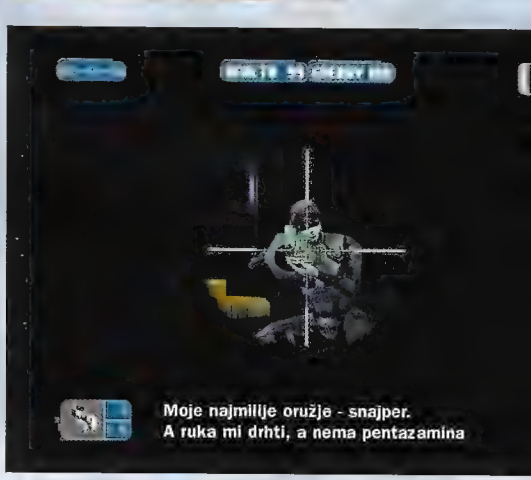
nanoaugmentaciju koja vam omogućava pomicanje teških predmeta, ne možete svoje ruke pretvoriti u smrtonosno oružje za borbu prsa o prsa. Brže trčanje učinit će vas glasnijim i gotovo onemogućiti šuljanje, i tako dalje. Ponovno dolazimo do toga da vaš odabir diktira razvoj lika u određenom smjeru.
Treći način razvoja odnosi se na oružja koja možete nadograđivati prigušivačima, većim magazin ma, laserskim ciljnicima i sličnim dodacima. No hoćete li povećati magazin za pištolj ili onaj za snajpersku pušku? Opet je na vama da razmislite što će vam najbolje konstitu u vašem načinu "rada".

Hm, moram smanjiti naboj



Ptičica će poletjeti - ako ja to ne spriječim

Ne nožem na ovoga - osim što vam je prijatelj, ima i metalne kosti



Moje najmilije oružje - snajper. A ruka mi drhti, a nema pentazamina

// ISTRAŽITI SVAKI KUTAK OVDJE SE DOISTA ISPLATI/

// CONSPIRACY THEORY /

Priču *Deus Exa* namjerno sam izostavio u glavnom tekstu ne želeći vam pokvariti gušt. Kao i u *Metal Gear Solidu 2*, otkrivanje priče jedna je od jačih strana ove igre, pa ću vam reći samo da ćete je igrati u ulozi specijalnog agenta čije je tijelo usavršeno i namijenjeno daljnjem usavršavanju najnovijom tehnologijom nanoaugmentacije. Vrijeme odvijanja je relativno bliska budućnost, a glavni problemi koji se obrađuju u igri sigurno su vam poznati iz brojnih američkih filmova. Već se iz samog naslova da iščitati da ćete se naći usred vrlo zamršene zavjere koju ćete tijekom igre rasplitati, u čemu vam mogu pomoći svi izvori informacija na koje naiđete. Istražujte svaku lokaciju, razgovarajte sa svakim koga sretnete (naravno, ako vam ne prijeti oružjem) i čitajte sve na što naiđete - na taj ćete način najbolje shvatiti što se događa.

Razgovor sa svakim likom može vam otkriti neku novu informaciju - ponekad bitnu za misiju, a ponekad će vam pružiti dodatan uvid u opću situaciju

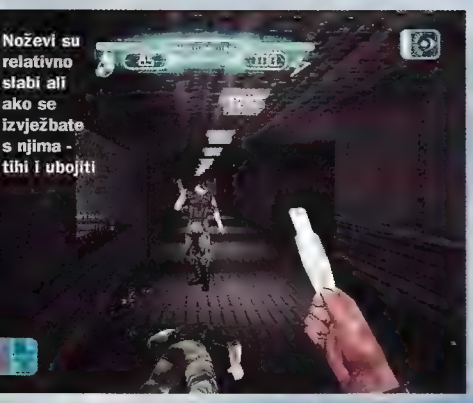
jenom hakerske vještine na skrivenu kontrolnu ploču i ušetati. A mogao sam, još jednostavnije, otići u pokrajnju uličicu, otvoriti poklopac kanalizacijskog otvora i zaplivati malo u gov****, iskoristivši pritom vještinu gledanja u mraku te, prisjetivši se tečaja šuljanja, zaobići stražare.
Jesam li to dovoljno slikovito ocrtao? Veličina *Deus Exa* upravo je u tome što je svaki problem s kojim se susretnete moguće riješiti na nekoliko načina - ovisno o vašim sklonostima i vještinama koje su vam na raspolaganju. Koji god put odabrali, igra će vas nagraditi dodatnim bodovima, uvidom u neki od elemenata priče (vidi *Conspiracy Theory*) i pružiti vam priliku da istraživanjem obogatite svoj arsenal ili zbirku alata.

OSVRT NA VJEČNA PITANJA Vidim da ste se zagrijali za igru, čim ste stigli dovde, zato je možda nije vrijeme reći vam da *Deus Ex* rješava neka pitanja na kojima padaju ili prolaze brojne igre. Kao što znate, nije dovoljno samo imati ideju - i tehnička je strana gotovo jednako bitna. U ovom slučaju vidi se da su programeri pred sobom imali veliki zalogaj. Golemi i kompleksni nivoi te jednako kompleksan lik i mogućnost interakcije s gomilom predmeta u okolišu jednostavno nisu stali u ograničenu memoriju PlayStationa 2. To nažalost nije riješeno kontinuiranim *učitavanjem* s diska, nego povremenim stankama na kojima će se podatci učitavati, a vi živčano čekati. *Minus.*
Iako je *grafika* bolja od one u originalnoj igri, koja je svojedobno na PC-ju bila vrhunac vizualnih dostignuća, znamo da su promjene danas strelovite, pa smo na PlayStationu 2 već vidjeli i ljepših uradaka. Ne znam je li me *Metal Gear Solid 2* toliko iskvario ili sam uvijek bio

// ŠTO KAŽE TATICA /

Kreatori igara često ostaju nepoznati, ali ovog moram spomenuti. *Deus Ex* djelo je Warrena Spectora, čovjeka koji je radio na toliko igara koliko ih većina igrača nikad i ne odigra. A počeo je kao novinar. No, kad je spletom okolnosti počeo raditi na igrama, nije mu bilo kraja. Od urednika i pisca zapleta za RPG-ove na ploči u Steve Jackson Gamesu (radio na *GURPS-u*) i *TSR-u* (bio je jedan od kreatora Greyhawka, suradivao pri izradi *2nd Edition AD&D Dungeon Masters Guidea* i papirnatoj inačici *Buck Rogersa*) preko prvih računalnih RPG-ova i drugih igara u Originu (između ostalog *Ultima 6 - 9*, *Wings of Glory* i *System Shock*) do još nekoliko naslova u Looking Glass Technologiesu i sadašnjeg rada na *Deus Exu* za Ion Storm. U nedavnom intervjuu Waren je rekao da mu na pamet padaju još mnoge ideje za igre - npr. *One Block*, avantura u kojoj bi samo jedan blok zgrada bio dočaran do posljednjeg detalja, a igra bi se sastojala od interakcije ljudi u njemu. Nakon što odigrate *Deus Ex* znat ćete da je riječ o čovjeku čije se bogatstvo mašte može mjeriti s

drugim majstorima žanra kao što su Sid Meier, Peter Molyneaux i Hideo Kojima. Nadajmo se da će nam uskoro podariti još koji naslov za PS2.



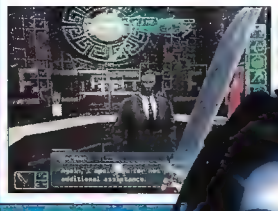
Noževi su relativno slabi ali ako se izvježbate s njima - tihi i ubojiti

Ovu grdosiju pištoljem nećete srediti

Iz ove blizine najbolja je sačmarica

// OD IGLE DO BACAČA RAKETA /

Mada definitivno nije standardna pucačina, *Deus Ex* će vam ponuditi velik izbor različitih oružja za ubijanje. Ali i više od toga. Bit će tu različitih uređaja koji će vam pomoći u deaktiviranju elektroničkih naprava, otpirača za provaljivanje 'običnih' vrata, raznolikih vrsta hrane koje, osim standardnog obnavljanja energije mogu izazvati i svakojake nuspojave te hrpa drugih više ili manje korisnih predmeta. No, nećete moći ponijeti sve. Vaš inventory nema neograničen broj mjesta, niti vi možete tegliti neograničenu težinu. Ovisno o tome kako planirate igrati, morat ćete se odlučiti koja ćete oružja i alate sačuvati, a koje ostaviti za sobom. Vjerujte, ponekad ćete o tome poduže razmišljati.



razmažen, ali kad vidim da se može bolje, jednostavno ne mogu olako progutati osrednju kvalitetu. To opet ne znači da je igra ružna. Jednostavno - nije posljednja riječ tehnike kad je grafika u pitanju, ali daleko od toga da to narušava ugodnost igranja. A ako udaljeni detalji nisu pretjerano jasni - pa čemu služi dalekozor ili snajper? *Plus-minus.*

Zvuk. Rijetko kad je to element na kojem igra pada, a još rjeđe onaj koji prodaje neki naslov - ali ipak ima veliki utjecaj na atmosferu. U ovom slučaju taj je utjecaj iznimno značajan, i to u pozitivnom smislu. Od koraka koje definitivno morate prigušiti ako ne želite da vas netko čuje preko kašljanja stražara koji stoji iza ugla do mehaničkog zujanja robotskih stražara koje postaje glasnije kad vam se mrcine opasno približe. Iznimne je kvalitete i digitalizirani govor likova, a nisu za odbaciti ni melodije koje se mijenjaju ovisno o tijeku akcije. Definitivno *plus.*

Na kraju stigosmo do, po meni, jedne od najvažnijih tehničkih značajki - *kontrola.* Ljubitelji PC-načina mogu na svoju konzolu priključiti miš i tipkovnicu i igrati na taj način, ali meni je dual shock 2 draži. Standardne FPS-kontrole na zadovoljavajući su način povezane s izbornicima za oružja i nanoaugmentacije, a odgovor na kontrole prilično ujednačen - ni prespor ni prebrz. Možda će vam trebati prvih dvadesetak minuta da se naviknete, ali upravljanje *Deus Exom* nakon određenog vremena postaje čista automatika. *Plus* - bez razmišljanja.

KOMENTAR - ODIGRATI Ukupno uzevši - ovo je igra kakvu još niste vidjeli. Zapravo - nešto slično nedavno ste mogli čitati na ovim stranicama, ali nije to to. Po mnogim obilježjima, značajno podsjeća na *MGS2*, kao što sam rekao u uvodu, ali se po mnogo čemu i znatno razlikuje. Izniman osjećaj slobode odlučivanja i istraživanja u *Deus Exu* dočaran je bolje nego u ijednoj igri koju sam igrao - a gotovo sve što pokušate iskušati vodi do nečeg novog i uzbudljivog. Osim toga, igra vas neprekidno stavlja pred odluke. Koje osobine svog lika razvijati, koje nanoaugmentacije odabrati, koje oružje nadograditi, kuda krenuti? Odgovor znate samo vi. A nakon svega, imate dobar razlog da cijelu igru odigrate ponovno - da vidite što bi se dogodilo da ste odabrali drugačije - jer vaša odluka uistinu mijenja cijelu situaciju. Vi ste... Deus Ex.

Deus Ex: Conspiracy

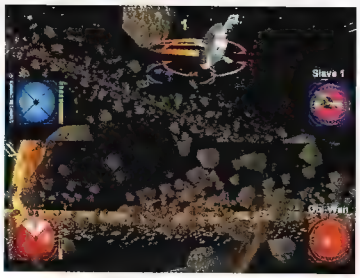
DOBRO	LOŠE
/ odabir vlastitog stila igre / modifikacija lika / istraživanje u pravom smislu riječi	/ učitavanje usred levela / mutne teksture

GRAFIKA	Vidjeli smo i puno ljepšu na PS2	7
ZVUK	Efekti poput glazbe koja je izvrsna	8
IGRIVOST	Upija vas u sebe i ne pušta dok god ste budni	9
TRAJNOST	FPS avantura velika kao RPG + rap[illegible] u završnici	9

Izuzetna igra - apsolutni hit. Šteta za učitavanje.

9

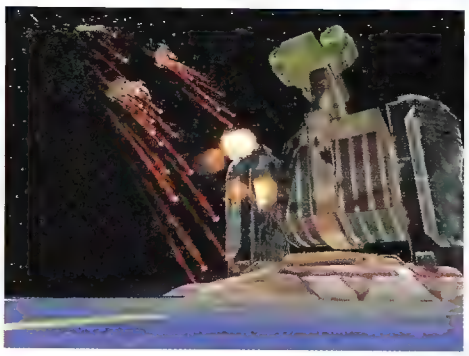
Hex deployeri nose bombe s opasnom reaktivnom supstancom i moraju biti uništeni



Udvoje možete igrati i deathmatch, ali je bolje kooperativno

Napad zvan "swarm" često će vas primorati da koristite jedijevske moći jer nikad nećete moći potući sve protivnike budete li ih uništavali jednog po jednog

Svjetlosni efekti u punom sjaju



// ŽANR /
SVEMIRSKA PUCAČINA/SIMULACIJA
// IGRAČI /
1-2
// GODINE /
7+
// IZLAZI /
U PRODAJI
// PROIZVOĐAČ /
LUCAS ARTS
// IZDAVAČ /
LUCAS ARTS

http://www.jedistarfighter.com

POGLED UNATRAG

OVA JE IGRA NASTAVAK *STARFIGHTERA*, VRLO SLIČNE PRVE *STAR WARS* IGRE ZA PS2 IZAŠLE ISTODOBNO S FILMOM "EPISODE I". PA IAKO IM PRIČE IMAJU RELATIVNO MALO DODIRNIH TOČAKA I SAMO JEDAN ZAJEDNIČKI LIK, NAČIN KONTROLE, A SAMIM TIM I STIL IGRANJA, VRLO IM JE SLIČAN.

// KONAČNO JEDI U BORBENOM LOVCU!/

STAR WARS: JEDI STARFIGHTER

S drugom epizodom *Star Warsa* dobili smo priliku iskušati kako jedijevske moći funkcioniraju u svemiru. Sila je s nama!

BERISLAV JOZIĆ

Opet u svemiru. Mir. Tišina. Duboko plavetnilo i treptajuća svjetla koja predstavljaju zvijezde, planete ili cijele galaksije. No ne zadugo. Kako je riječ o Lucasovom svemiru, tišinu će brzo raspršiti eksplozije, crni mrak proparati bljeskovi lasera, a meditaciju pilota prekinuti snažna eksplozija. Zato - upravljač u ruke.

Novi nas *Starfighter* stavlja za kontrolnu ploču novog svemirskog lovca. Stil igre je ostao isti. Riječ je o simulaciji svemirske borbe s naglaskom na akciji i brzim refleksima. Kao što se priča prvog dijela odvijala usporedno s događajima iz prve epizode *SW* serijala, tako se i misije *Jedi Starfightera* odvijaju usporedno s filmom koji uskoro stiže u kina pa stoga sadrže brojne pojedinosti koje će zanimati Star Wars fanove. Glavni lik igre je jedi-ratnica Adi Gallia (ženski jedi, pa što?), izaslanica Republike u sektoru galaksije koji se našao u opasnosti. Zašto joj se nije pridružilo više jedi-ratnika, saznat ćete u filmu, a vama će se suprostaviti poznata Trgovačka federacija u savezu s novim "zlikovcima". Ni Adi nije sama - u borbi će joj pomagati Nym, "gusar dobrog srca" poznat nam iz prvog nastavka *Starfightera* - a nije ni bezazlen protivnik (Adi je učenica Macea Windua, u prvom ga je nastavku glumio Samuel L. Jackson).

// OVLADAJTE MOĆIMA JEDIJA! /

Adi Gallia ima na raspolaganju 4 moći koje postupno dobivate tijekom igre. No, kako je ipak riječ o vještini jedi-viteza, nije dovoljno samo pritisnuti tipku da biste ih upotrijebili. Duljim držanjem tipke i otpuštanjem u pravom trenutku izvući ćete najviše iz svojih moći. Kao i za svaku vještinu, i za ovu je potrebna vježba.

Force shield zaštitno polje koje nakratko štiti od oštećenja. Nije korisno jer je obično brže izbjeći protivničku paljbu

Force lightning električni naboj koji preskače s jednog na drugi brod. Izvrstan za uništavanje manjih skupina slabijih brodova (ili raketa)

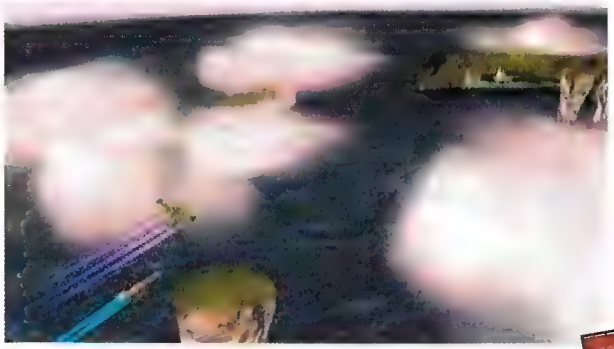
Force shock wave kružni udar Sile koji oštećuje sve protivnike u vašoj blizini, vrlo korisno ako uletite u formaciju manjih protivnika

Force reflex "matrix" efekt - usporavanje vremena, što vam daje šansu da protivnike dobro napucate, ali i izbjegnete opasnost ako vam prigusti

PROGRESIJA AGRESIJE Već ćete na početku uvidjeti u kojim se elementima igra razlikuje od prvog nastavka serijala. Adi upravlja malenim, okretnim i brzim brodom, naoružanim tek običnim laserskim topovima. Što je sad to? Ja hoću energetske bombe! Dobit ćete ih, ali samo u ulozi Nyma. Umjesto toga, Adi su na raspolaganju jednako korisne jedijevske moći. Štit Sile za obranu od protivničke paljbe na raspolaganju vam je od samog početka, dok ćete poslije dobiti i druge opcije za korištenje Moći. U nekim ćete se misijama naći i za kontrolnom pločom Nymovog broda opremljenog "konvencionalnijim" naoružanjem pa ćete vidjeti da su vještine jedija, iako teške za usavršavanje (jer je njihovo tempiranje vrlo važno), najelegantniji, a ponekad i jedini način za pobjedu.

PRIČAM TI PRIČU Iako se igra može pohvaliti brojnim animacijama i dobro izvedenim razgovorima likova koji će vam objasniti za što i protiv koga se borite, sama priča nije pretjerano zanimljiva - osim ako kroz nju ne pokušavate saznati nešto o filmu. Dovoljno je znati da ćete se u ulozi Adi i Nyma boriti na različitim planetima, ali i u svemirskim prostranstvima protiv različitih protivnika (od malih droidskih lovaca do golemih krstarica) te u svakojakim misijama (koje se obično svode na uništavanje nekog cilja i/ili sprječavanje neprijatelja da uništi neki objekt). Većina je misija prilično dugačka, no uglavnom se

Pazi Qwf'oik Baar Yok'htaa, kamenčine!

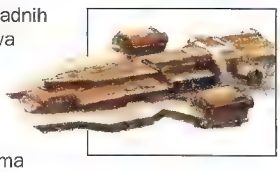


Kad te zaspem energetskim bombama, nećeš ti niš' extraktati

// NYM U AKCIJI! /

Iako nije bio glavni lik prvog nastavka, otresi'ti se i grubi svemirski gusar Nym najviše svidio igračima, ali i programerima, stoga se jedini našao i u ovom nastavku. No, to nije sve. Jedan od glavnih kreatora ideja za priču *Starfightera*, producent Haden Blackman, iskoristio je popularnost lika koji je stvorio i s crtačem Ramonom F. Bachsom za izdavačku kuću Dark Horse napisao trodijelni strip-serijal *Star Wars: Starfighter - Crossbones* u kojem je djelomice pokriven dio Nymovog života između dviju igara, a pojavljuje se i još nekoliko likova iz *Jedi Starfightera*, primjerice Adi Gallia. Ali ni to nije kraj Nymovim avanturama. Lucas Artsovim se producentima i programerima Nym toliko svidio da kažu da ovo sigurno neće biti posljednja igra s tim ružnim, ali simpatičnim bićem. Još jedan *Starfighter*? Sigurno, ali možda i nešto drugo...

sastoje od nekoliko ciljeva, primarnih, nagradnih ili čak skrivenih. Izvršavanje primarnih ciljeva vodi vas u iduću misiju, a ako pritom uspijete izvršiti i ostale, dobit ćete nagradu - animacije iz Lucas Artsovih igara, šaljive crtane filmove, nagradne misije za jednog ili dva igrača, letjelice kojima možete upravljati.



UDVOJE JE LAKŠE Igranje udvoje ovaj je put više od običnog bonusa. *Jedi Starfighter* pruža vam priliku da s prijateljem kooperativno rješavate misije prema priči. Naravno, igrate li tako, broj protivnika će biti povećan, ali iskustvo će biti posve drugačije sjedi li pokraj vas vaš *wingman* i zajedno s vama proživljava tjeskobu bitke, nego kad vam podršku daje umjetna inteligencija koja ponekad i nije baš inteligentna. Igranje na taj način je iznimno zabavno i samo potvrđuje moje mišljenje da je kooperativna igra jedan od najboljih načina za druženje uz konzolu.

A JE LI LJEPŠE? Nažalost, pri igranju udvoje na vidjelo izlaze i problemi enginea koji, iako se dobro nosi s brojnim eksplozijama, različitim jedijevskim moćima i velikim brojem brodova na ekranu, ipak "zamuca" kad se ekran podijeli na dva dijela. Ali ako to zanemarimo, drugih tehničkih prigovora nećemo imati. Teksture su prilično oštre i čiste, modeli brodova, stanica i struktura na planetima lijepi i praktički identični onima iz prvog filma, a svjetlosni efekti lasera, eksplozija i ispušnih otvora na visokoj razini. Zvuk čine standardno kvalitetne Star Wars melodije, neke vjerojatno iz drugog dijela igre, i digitalizirani razgovori glumaca koji nisu ništa manje ozbiljni od onih iz 4., 5. i 6. nastavka filma (gledali ste reprize na TV-u?). Kontrole su vrlo ugodne i precizne, a razlika u upravljanju brodovima, od brzog Adinog lovca preko bonus brodova poput X-winga i tie fightera do teškog Nymovog razarača, vrlo je primjetna. Ova igra ima sve preduvjete da nam pruži dobru zabavu. Priča nije baš zanimljiva, ali koga briga – važno da postoji akcija i specijalni efekti.

// BRZA BEZUMNA BORBA U SVJETLUCAJUĆEM, SPEKTAKULARNO SLIKOVITOM SVEMIRU!/

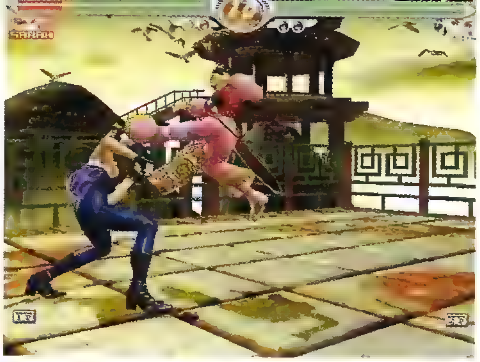
Star Wars: Jedi Starfighter

DOBRO	LOŠE
/ kooperativno igranje udvoje / dobro implementirane jedijevske moći / gomila bonus opcija i brodova	/ vrlo slično prvom *Starfighteru* / "prazna" atmosfera / trza tijekom najžešće akcije

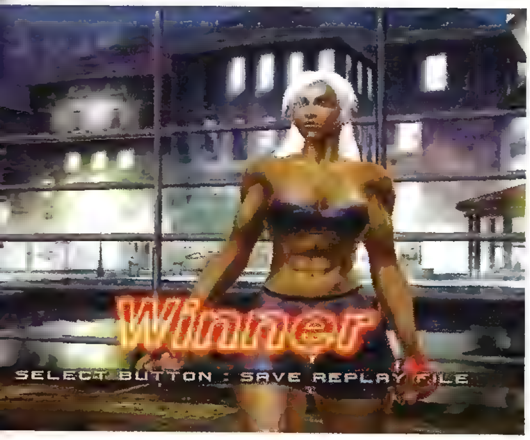
GRAFIKA	Šarenije nego što očekujete	7
ZVUK	Glazba iz filmova i dobri dijalozi	8
IGRIVOST	Dobre kontrole, ali povremeno trza	7
TRAJNOST	Dok otključate bonuse, film će stići u kina	8

Luda akcija bez prestanka - izvrsno kao neobvezna zabava

Ti ´š meni frizuru kvarit... znaš ti kol´ko to košta?



Lišće se, prirodno, kreće ispod nogu boraca



Ovako izgleda svaki prosječan pobjednik/ca. "´Oćemo li popit piće, Vani?"

Skok tijekom ugodnog masiranja zubi stopalom

Svaki borac donosi zavidnu količinu poteza kojima treba ovladati

VIRTUA FIGHTER 4

// ŽANR /
ARKADNA TUČNJAVA
// IGRAČI /
1-2
// GODINE /
7+
// IZLAZI /
U PRODAJI (US i PAL)
// PROIZVOĐAČ /
SEGA
// IZDAVAČ /
SCEE
// INAČICA /
NTSC

http://www.sega.com

POGLED UNATRAG

***VIRTUA FIGHTER* SE POJAVIO 1993. I ODMAH STEKAO SVJETSKU POPULARNOST. PRVA PRAVA 3D-TUČNJAVA JE U MEĐUVREMENU DOGURALA DO ČETVRTOG NASTAVKA, UZ MNOŠTVO PODNASLOVA POPUT *FIGHTER MEGAMIX* ILI *VIRTUA FIGHTER KIDSA*. SVI SU NASTAVCI IZLAZILI NA SEGINIM KONZOLAMA I ARKADNIM AUTOMATIMA, A *VF4* JE ZACIJELO NAJBOLJI DOSAD.**

Čekanje je bilo dugo, ali se isplatilo. Jedna od najboljih arkadnih tučnjava je stigla na PlayStation 2, s namjerom da s prijestolja svrgne kralja čeličnih šaka - *Tekken*. Snaga *Virtua Fightera 4* leži u detaljima specifičnim Seginom poimanju igara, a rezultate borbe očekujte pri kraju teksta

AMAR REŠIĆ

Od nastanka 1993. godine, *Virtua Fighter* serijal je strpljivo gradio svoj ugled tučnjave na arkadnim automatima. Konzolaške konverzije su također ostvarivale sjajne rezultate, no arkadama zaluđeni Japanci su uzdizali igru na najviše tronove upravo u njezinoj automat-pojavnosti. Konačan izlazak četvrtog nastavka, ujedno i ponajboljeg dosad, na PlayStationu 2 je po prvi put navukao osmjehe na lica s kosim očima - *VF4* je uspio prenijeti svu glatkoću i ljepotu izvođenja na ekrane televizora, u punom bogatstvu grafike, dosad svojstvene samo velikim šarenim kutijama u zabavnim parkovima. Brzina kojom je *VF4* razgrabljen u Japanu se mogla uspoređivati samo s manijom u vrijeme izlaska *GT3* ili *MGS2*, što dovoljno govori o razini ludila koje vlada za *Virtua Fighter* serijalom. Konačna premijera američke i europske inačice je pokazala da Sega zna svoj posao - igra koju ćemo igrati ne razlikuje se od japanske inačice. Bravo za Segu!

IGRIVOST U PUNOM SMISLU Najveća odlika *Virtua Fightera 4* je njegova suluda igrivost. Sustav kontrola se svodi na tri skupine poteza: *kick*, *punch* i *guard*, uz prigodno dodjeljivanje smjera udarca. Kretanje u 3D-arenama se ostvaruje pomicanjem lika gore, odnosno dolje, što omogućava sjajne taktičke manevre protiv izvrsnih neprijatelja. Al je jedan od najboljih dosad viđenih u tučnjavama. Pobijediti nije lako, no ni u jednom se trenutku ne može reći da igra postaje zamorna. Uostalom, Segin potpis uvijek govori sam za sebe - njihove su igre jednostavno igrive, a *VF4* je ono pravilo koje nikad neće postati iznimka. Igru je moguće početi bilo kojim od 13 dostupnih likova, svaki ima svoj stil borbe gdje su u savršenoj ravnoteži sve prednosti i mane pojedine tehnike. Likovi poznati iz prošlih nastavaka poput Akire, Sarah i Wolfa su tu, uključujući i neke nove face poput Leija Feija (kung-fu fighting, hehe) i Vanesse Lewis, majstorice kick-boxinga. Velik broj novih poteza je dodan svakom liku, a njihovo učenje (o primjeni da ne govorimo) jednostavno jede nevjerojatne količine vremena. Svaki lik ima velike mogućnosti napada i obrane, u čemu se ponajviše ogleda različitost između *Virtua Fightera 4* i *Tekkena 4* (pogledajte rubriku Made in Japan); veliki je naglasak na taktiziranju koje je svedeno u razumne okvire nemogućnošću odabira beskonačnog trajanja borbe. Odabir pravog trenutka za napad postaje tako najvažniji

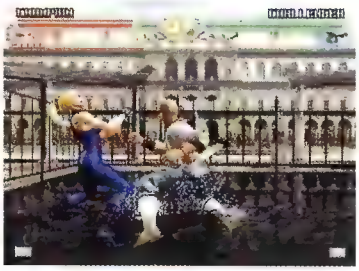
BOLJI OD BORE LEEJA /

[illegible] no svakako daje jednu novu dimenziju ovoj odličnoj igri.

Svaka arena predstavlja malo remek-djelo oblikovanja

Izmicanje često može rezultirati neželjenim posljedicama

And now some serious lesbian action



Vizualno impresivne scene borbe u vodi

Kage i Vanessa prije romantične večere uz svijeće

aspekt igre, a svaku se usijanu glavu da ohladiti dobro plasiranom nogom u pleksus. Sve zajedno govori da je igrivost *Virtua Fightera 4* najlakše opisati jednostavnom riječju: zakon.

BRILJANTNA GRAFIKA Iako *VF4* gubi borbu s *Tekkenom 4* u izravnom sučeljavanju na polju brzine same igre, grafici se ne može ništa prigovoriti. Sjajni koloriti, maštovit pristup u oblikovanju likova i arena te vrlo detaljno nacrtani borci samo pridonose osjećaju ljepote koji preplavljuje oči svakim novim igranjem. Neke od arena imaju dijelove koji se mogu razbiti (pod koji puca prilikom pada, snijeg koji nestaje pod nogama), dok će u nekim borbama odlučiti upravo poznavanje mjesta na kojima se protivnika može izbaciti iz ringa, te tako ostvariti izravnu pobjedu. Mnoštvo pozadinskih sitnica (slike govore sve) potenciraju konačni ugođaj, zajedno s fenomenalnim zvukom i zvučnim efektima. Osim klasičnog arkadnog moda, *Virtua Fighter 4* uvodi i novi mod igre, *kumite*, koji predstavlja klasično prvenstvo. Odabirom igrača ulazite u seriju borbi po *knock-out* sustavu, a pobjede otključavaju neke od najpoželjnijih bonusa u igri. Napredovanjem se povećava i ukupni rang svakog borca, čime se pojačava i težina protivničkog AI-ja. Naravno, glavni aspekt svake prave tučnjave, *multiplayer*, prati ukupnu kvalitetu naslova, a naša je jedina zamjerka što nije uvršten i *tag* mod igre koji bi svakako pridonio ukupnoj pojavnosti. No, i bez toga *Virtua Fighter 4* je izniman naslov, vrijedan pozornosti svakog igrača PlayStationa 2 koji imalo drži do sebe i svog ugleda u društvu. *VF4* je legenda za sebe, a usporedbe s drugim naslovima u žanru, po običaju, ne vode nikud jer je u idealnom svijetu idealna situacija upravo igranje i *VF4* i *Tekkena 4* i svih ostalih tučnjava. Svaka ima "ono-nešto" što druga nema, a "ono nešto" kod *VF4* je poprilično veliko. Let the Kumite begin!

// REPLAY JE MOGUĆE U CIJELOSTI POHRANITI NA MEMORIJSKU KARTICU /

Virtua Fighter 4

DOBRO	LOŠE
/ igrivost, igrivost, igrivost / izvrsna grafika / spremanje replaya	/ nema tag moda / nema golih žena / nema brzih auta

GRAFIKA	Famozna, predivna i jedinstvena	9
ZVUK	Jedina je šteta što kosti ne pucaju	8
IGRIVOST	Od prvog poteza pa do posljednjeg ljubljenja poda	9
TRAJNOST	Ima se mnogo toga za igrati, stoga...	8

Vrhunski Segin proizvod za sve vlasnike PlayStationa 2

9

S nama je i majstor karatea iz prvog nastavka

Zemlja nije dovoljno velika za njih dvojicu tako da će svoj rap nastaviti u svemiru

...filma "Draga...

Makar nema nikakve sličnosti, ali ovaj s lulom je Sunčicin tata

PARAPPA THE RAPPER 2

Najveća se virtualna glazbena zvijezda Parappa nakon godina izbivanja s "estrade" odlučio vratiti s novim albumom

// ŽANR /
UHVATI RITAM
// IGRAČI /
1-2
// GODINE /
10+
// IZLAZI /
U PRODAJI
// PROIZVOĐAČ /
SCE
// IZDAVAČ /
SCEE

http://sony.com

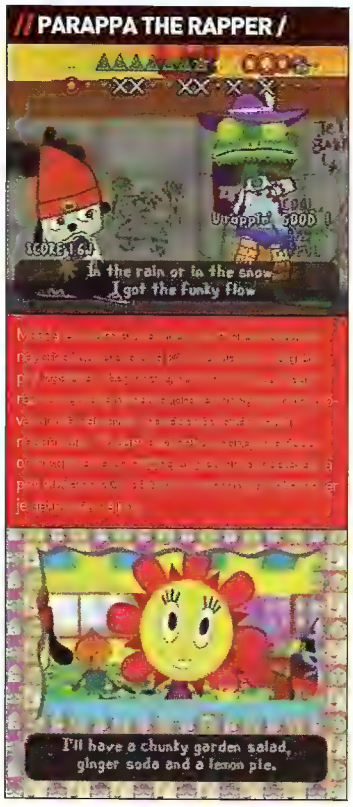
POGLED UNATRAG

PRVI SE NASTAVAK *PARAPPA THE RAPPERA* POJAVIO PRIJE NEKOLIKO GODINA I POSTAO HIT. JEDNOSTAVNA I SIMPATIČNA PRIČA, PREKRASNA ŠARENA I DVODIMENZIONALNA GRAFIKA TE FENOMENALNA MJUZA BILI SU PRAVI RECEPT ZA GLOBALAN USPJEH. POTOM JE STIGAO *UM JAMMER LAMMY*, ALI NIJE POSTIGAO NI PRIBLIŽNU SLAVU PRETHODNIKA.

VEDRAN SANDIĆ

Parappa se vratio. Postigavši golemu popularnost, pritajio se i uživao u slavi. Pojavio se tek u epizodnoj ulozi u *Um Jammer Lammyju* (usput rečeno, blijedoj gitarskoj kopiji originalnog *Parappe*) gdje je pokušao spojiti dva žanra, rap i heavy (sjeća li se itko RUN DMC-a i Aerosmitha?). Nakon toga smo svi mislili da se povukao i ušao u legendu. Ali kako to već ide, dosadio mu je privatni život (i smanjila se količina zelenih novčanica koju je prikupio) pa se odlučio za veliki povratak na scenu. Okupio je staro društvo i angažirao neke nove umjetnike i - novi je nastavak (neorginalnog imena) pred nama.

I GOTTA BELIEVE!!! Evo objašnjenja za sve igrače koji se dosad nisu susreli s *Parappom*. Riječ je o glazbenoj igri u kojoj ste u ulozi rappera Parappe. Ludo je zaljubljen u "princezu" Sunčicu i spreman sve učiniiti ne bi li osvojio njezino srce. A da bi ga osvojio, morat će odrepati i pobijediti mnoštvo različitih protivnika. Način igranja je ostao isti. Vrlo jednostavno, vaš će protivnik odrepati jednu dionicu, a vi je morate ponoviti. Na vrhu ekrana pojavljuje se crta s gumbima (○, ✕, □, △, L1, R1), a u trenutku kad pokazivač prolazi preko određenog znaka, vi ga morate pritisnuti. Znači, kad prelazi preko ○, na kontroleru stisnete ○. No, možete igrati i tako da pratite



pokazivač i prema njemu pritišćete gumbe, mnogo je jednostavnije pratiti sam ritam skladbe. Nakon što se uživite u ritam, sve je vrlo jednostavno i iznimno zabavno. Postoje četiri ocjene vašega repanja, a dobivate ih tijekom igre: odlično, dobro, loše i užasno. Da biste uspješno završili razinu, morate završiti s ocjenom odlično ili dobro. U kutu ekrana možete vidjeti ocjenu vašeg repanja, ali možete zaključiti kolika je i po pjesmi. Naime, u trenutcima kad vam ide loše ili užasno, pjesma usporava ritam i zvuči poprilično "raštimano". S obzirom da je ritam sporiji, bit će ga lakše "uhvatiti" i vratiti se na ocjenu dobro. Ako uspješno završite rap, slijedi nastavak priče o Parappinim problemima i prelazak na iduću razinu.

NJOKI, NJOKI, SVUDA OKO NAS Radnja je smještena u Parappin grad u kojem vlada misteriozna bolest koja je zarazila sve osim našeg glavnog junaka Parappe. Naime, svi su poludjeli za njokima. U omiljenom fast-food restoranu iz prvog nastavka više se ne nudi ništa osim njoka na milijun različitih načina. Parappa počinje polagano "gubiti živce" shvativši da svi uživaju u njima. Odlazi svojoj ljubljenoj Sunčici na večeru, a ona je pripremila, već i sami pogađate, njoke. Parappa poludi, posvađa se sa svojom jedinom i odjuri iz stana. Kad se smirio, shvatio je da je pred njim mnoštvo problema koje mora riješiti. Najprije mora otkriti uzrok "njokimanije" i spasiti cijeli svijet od nje, a potom se pomiriti sa

U prošlome nastavku Parappa je naučio voziti auto, a u ovome će morati naučiti voziti bicikl. Nisu li možda pobrkali redoslijed učenja?

Kristalno jasan i prodoran pogled. U slobodno vrijeme se previše družio s kameleonima

Sjećate li se ovog lika (yeahhh) iz prvog nastavka?

U igri se povremeno pojavljuju i specijalni efekti poput ovog na slici

Tko kaže da se mora rolati s nogama prema naprijed? Ovako je mnogo zabavnije

Dečki u crnom

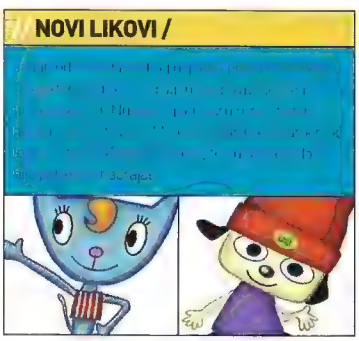
Sunčicom. Kao što vidite, priča je potpuno "otkačena".

RAZLIKE U ODNOSU NA PRVI NASTAVAK Najmanje je promjena doživjela grafika. I dalje je riječ o simpatičnoj i šarenoj dvodimenzionalnoj grafici poput one u crtićima koja je ovaj put u visokoj rezoluciji, tako da sve izgleda još ljepše. Što se pak pjesama tiče, i one zaslužuju visoku ocjenu. Temelje se na onima koje je postavio prvi nastavak. Neke su čak i njihove kopije, s izmijenjenim tekstom i pokojim novim instrumentom. Makar je glazba dobila visoku ocjenu, moram napomenuti da nije na razini one iz prvog nastavka koja bi vam nakon nekoliko odigranih razina "sjela" u uho i pjevušili ste je cijeli dan. Izgubio se onaj šarm i romantika (pročitaj okvir Parappa The Rapper). Ukupno je osam razina. Ovaj je nastavak mnogo lakši negoli prethodni, a o *Um Jammer Lammyju* da ni ne pričamo. Na početnoj i normalnoj težini igre trebat će vam nekoliko sati da završite sve razine. To što je igra lagana i nije loše, mnogo će je više ljudi završiti, a za one upornije postoji i najteži stupanj te mnoštvo dodatnih zadataka. Likovi u igri su ostali uglavnom isti (o tome više u okviru). I način igranja također. Najveća je novina to što osim *story* moda postoji i trening te mod za dva igrača. Prvo morate u *story* modu završiti određenu razinu, nakon čega vam se za tu razinu otvara igra za dva igrača i natjecanje protiv računala (ima 4 stupnja težine), gdje možete pokušati osvojiti više bodova nego što ste usp-

// NOVI *PARAPPA* NUDI MOGUĆNOST IGRE ZA DVA IGRAČA, ŠTO JE NAJZABAVNIJE /

jeli u *story* modu. Zahvaljujući novim igrama, bit će vam zabavno svaku razinu odigrati nekoliko puta nakon što je "otvorite" u glavnom modu igre. Osim tih igara, postoji još i bonus igra. U školi za karate okruženi ste malim "Chop Chop Onionima" (to je trener karatea iz prvoga dijela). Svaki od njih predstavlja jedan od simbola na kontroleru (○, ×, □, △), a kad se pojavi s jastukom u ruci, morate ga "skinuti" preciznim i brzim udarcem. Makar ta bonus igra ne donosi ništa osim bodova, iznimno je zabavna i dinamična.

Novi se nastavak *Parappe* u cijelosti oslanja na prethodni. Donio nam je nekoliko novih modova igre i novu glazbu, ali se mora priznati da nije uspio stvoriti onu "karizmatičnost" koja je krasila prvi nastavak.



Parappa the Rapper 2

DOBRO	LOŠE
/ standardno dobra mjuza / igra za dva igrača / osim story moda postoje i rap natjecanja protiv PS2	/ prebrzo završite igru / trening ubrzo dosadi, a ne postoji mogućnost da ga isključite

GRAFIKA	2D-grafika kao i u svim prijašnjim igrama	7
ZVUK	"Mjuza" je super, ali ne kao u prvom nastavku	8
IGRIVOST	Jednostavna i zarazna	8
TRAJNOST	Bonus igre koje će vas "držati" i nakon završetka	6

Novi nastavak *Parappe* ne donosi ništa revolucionarno, ali je zato sve dobro napravljeno

POGLED UNATRAG

NEVERSOFT NAM JE 2000. PREDSTAVIO PRVI NASTAVAK *SPIDER-MANA* NASTALOG NA ENGINEU *TONYJA HAWKA*, KOJI JE KRASILA DOBRA IDEJA, ALI NE I TAKO DOBRA REALIZACIJA. POGREŠKU JE DONEKLE ISPRAVIO PROŠLOGODIŠNJI NASTAVAK, A KAKO ĆE PROĆI NAJNOVIJI, VIDJET ĆEMO DANAS KAD PONOVNO STVARAMO POVIJEST...

SPIDER-MAN: THE MOVIE

lako hardverski ograničen, *Spider-Man* je u prošlosti pomicao granice mogućeg, a danas kad hardver više nije upitan...
Booo yaa (!), it`s show time!!

// ŽANR /

// IGRAČI /

// GODINE /

// IZLAZI /

// PROIZVOĐAČ /

// IZDAVAČ /

http://www.universe-ofheroes.com/game_the-movie.html

// EVIL DEAD /

Još uvijek nije razjašnjeno kako se u Hollywoodu bira redatelj za određeni film, ali imam dojam da se odabere neki film za koji se otkupe prava i onda se iz bubnja izvlače potencijalni kandidati s kojima se potom telefonski kontaktira.

(1 - Hollywood, 2 - Redatelj)

1: Dobar dan, zovemo vas iz Hollywooda, je l' Steven (Spielberg) doma?

2: (šaputanje)... hmph, huuh... erm.. kaže... ovaj, hoću reći ne, nema ga, snima film *Indiana Jones 4*.

1: Ah, kvragu!! Ništa, lijepo ga pozdravite...

2: (u pozadini) ...d.agi, p..drav.li su te... (poklapa slušalicu) (hmm.. hmm.. da vidimo dalje, A, B, C... huh Cameron? E da! Taj je dobar! On je snimo o onom gliseru Titanic... da...)

1: Halo?

2: Halo?

1: Halo?

2: Halo?

1: Halo?

2: Halo?

1: Znači može?!! (U ovom trenutku već sve novine i internet stranice vrve vijestima da Cameron radi *Spider-Mana*, kako je u stvarnom životu navodno i trebalo biti, no razgovor još nije gotov...)

2: Halo?

1: ?!!?!

2: Fuckin' prank calls!! Buzz off! (spušta slušalicu)

1: Ups... hehe... da vidimo dalje... opa! Sam Raimi, je**** taj je složio *Evil Dead* trilogiju, a to ne može svatko.. Fak! Imam broj samo govornice na trgu gdje on zna visit...

1: (zvoni) Hajde, hajde... digni jel!

2: (nepoznati glas) Halo?

1: Ehh, dobar dan, mi smo iz Hollywooda, je l' Sam Raimi slučajno u blizini?

2: Nema tu nikakvog... (okreće se prema frendu) Sramy, evo ga tebi, ne znam kaj' oće... (daje slušalicu)

1: H... halo?

2: Da?

1: Sam Raimi?

2: Ah... dugo me nisu zvali tim imenom... Tko je to?

1: Evo, Hollywood ovdje... nego, reci... imamo neki film pa ak' 'oćeš snimat opet malo...

2: Ma ne, ne... nikako, ne da mi se...

1: Ah, ništa onda, imaš pozdrav od Spider-Mana!

2: Spider?? Spider-Mana, veliš!! Oho... dobar je to malac, čito sam ga na WC-u neki dan. Je, neg' kak'... stižem prvim biciklom... vidimo se!

1: Je, neg' kak'?! ...Da... dobro, vidimo se.

(fiju... jedva...)

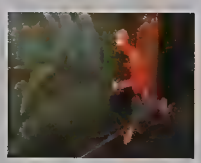
I na kraju krajeva ispade to odličan film, šteta samo dijelova gdje se Sam morao poslužiti idejama iz drugih filmova (doslovce), što mu nikad dosad nije trebalo...

Perspektiva je odlično prikazana, što uvelike pojačava dojam visine

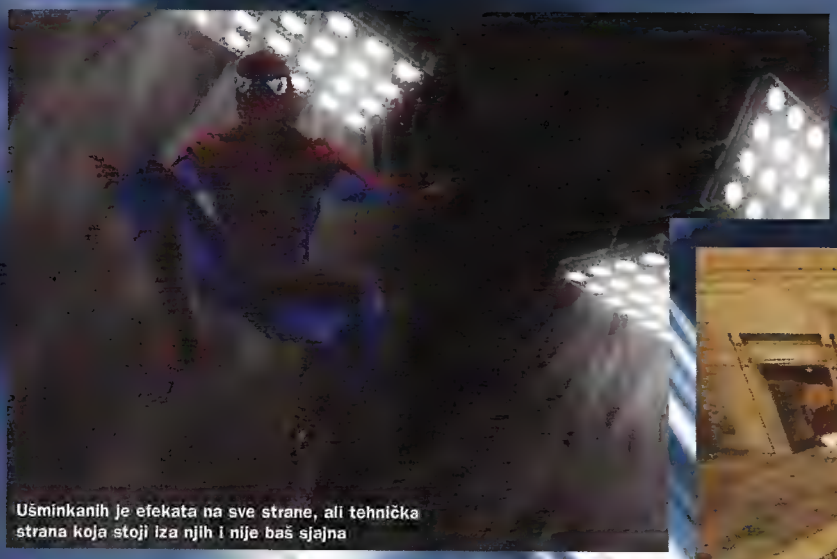
Noćni [illegible] su efektniji u igri

Čini se da se Green Goblin nije previše hvatao scenarija pa ni ne zna kakva ga sudbina čeka

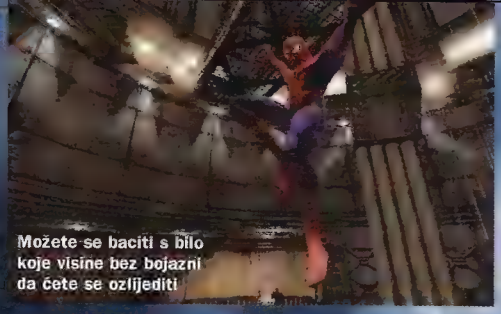
Od ove visine do propasti dug je put, tj. nema šanse da se slučajno nađete spljošteni na zemlji, a da prije toga ne stignete reagirati



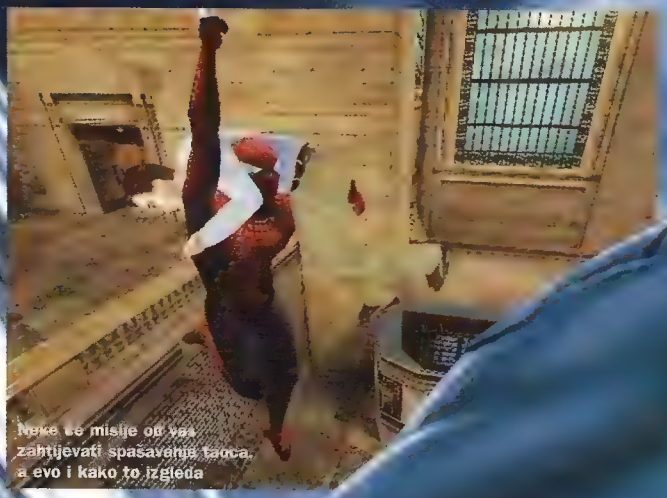
// MOGUĆNOST POKRETA OPET JE SPUTANA LOŠIM KRETANJEM KAMERE /



Ušminkanih je efekata na sve strane, ali tehnička strana koja stoji iza njih i nije baš sjajna



Možete se baciti s bilo koje visine bez bojazni da ćete se ozlijediti



Neke će misije od vas zahtijevati spašavanja talaca, a evo i kako to izgleda

Za razliku od filma, ovdje se borba s Greenom Goblinom odvija noću

Um... Spider-Man nešto opasno ide prema onoj zgradi... nikad ne znaš, možda je terorist

// BROJ: 27 /

... 2001. izašao je PSX broj sa najljepšom ... mom u povijesti :). U istom se broju od ... na stranice smjestila svojevrsna ... ma broja s Spider-man special u kojemu smo ... sjetili Spider-manovu povijest, počevši ... te završivši na svim igrama u kojima se Spidyev lik pojavljivao. Dakle ukoliko ste zainteresirani za još informacija vezanih uz povijest ovog lika, tamo ih možete pronaći. Ako imate mogućnosti, provjerite ... man portala na adresi: www.spidermanhype.com

... kraja onda i "Fade to black". Koja prevara! ... je lijepo da zemlja i ne postoji. Riječ je ... o kakvom hibridnom animiranom sprajtu. Uf, ... razim sprajtove! To je dakako pobudilo moju sumnju i glede drugih s... nije trebalo dugo da shvatim da ni od ... nije pravi nego da je samo riječ ... teraksu u ne tako visokoj rezolu... no, nivoi koji se odvijaju vani zrač... slobodom u naizgled najljepšem ... kolišu ikad prikazanom na ... u rječniku Treyarcha. ... ne pojavljuje ni u jednom ... fino na vrh najviše zgrade u ... uhvatite se za nešto čvrsto ... uživate u neograničenom pogledu. S ... strane, nivoi na zatvorenom ... impresivnošću i nerijetko ... vanjem slobode kretanja ... ušminkano, ... nak, ne posto... osjeća... pažlji... detalje kao što je to slučaj ... Mana... na kojem se ... di da je ... šete i ... dizajnera ... ne paučine ... Spidyjevom ... mog ...

// IAKO JE RIJEČ O TREĆEM NASTAVKU, SPIDY TEK SAD SLUŽBENO POČINJE SVOJU PRIČU /

... razaz... čak i ... ... om ... ... a u o... ... reflektira oko ...

NEUVJERLJIVA STVARNOST

... jedan jedini ... između gore ... ... od vas ... ... cepeni... ... granice, cut će ... ljude kako ... Spider-Man" te različite komentare na koje bas nećete ostati ravnodušni. Jer Spidy ko Spidy, voli reći koju naglas ne bi li sam sebe malo zabavio, tj. onog tko ga sluša, a ... glasa od onog "pravo... Naime, ... posto... ... Maguire, glumac koji tumači ... Maca u ... ne ... ...

Pritiskom na ⊗ otpuštate mrežu te se u trenutku možete okrenuti u drugi smjer i nastaviti prema njemu..

"Lockanje" na neprijatelja je jedini način da ga svladate

...and now for something completly diferent...

...da prekrasno, ...na dnu je i dalje 2D

početi. Leteći oko nje možete je jednostavno udarati kombinacijom udaraca, gađati mrežom ili je pak zgrabiti i tući se među zgradama koje [illegible] oko vas 10 metara u sekundi. [illegible] takve borbe nisu česte, baš kao ni [illegible]enom. I dok su oni nabijeni adren[illegible] očekuje izbor između šuljanja i borbe [illegible] relativno jer je često mnogo lakše [illegible] ekipu i napraviti reda nego [illegible] se pokušati [illegible] nekim nemogućim [illegible]. Odlučite [illegible] za šuljanje, novi "jo-jo" potež [illegible] koristi jer omogućuje spuštanje [illegible] glavačke, što vam [illegible] jednost.

[illegible] (NE)DORAĐENOST Glazba je također preuzeta iz filma. Stvara solidan ugođaj, ali s obzirom da skladbe nisu duge i često se ponavljaju, prije ili poslije dolazi do zasićenja. I ostatak zvukova je solidan, tj. nije ni loš, ali ni neke [illegible] kvalitete. Sve u svemu, [illegible] na jačem hardveru, ni [illegible] igra izgle[illegible]

// OČITA JE GLAD ZA VIŠE NIVOA NA OTVORENOM /

poboljšanjima. S tehničke je strane *Spider-Man: The Movie* mogao biti znatno dorađeniji. Većini igrača to vjerojatno neće smetati, a i manjinu koju hoće privući će mnoge drugi stvari, poput prekrasno izrađenog Spidya te same zabave. Još jednom je lik Spider-Man dobio igru vrijednu svog imena koja [illegible] ikad dopušta slobodu kretanja. [illegible] da je riječ o PlayStationu 2, [illegible]

Spider-Man: The Movie

DOBRO

/ neograničenost kretanja

/ mnogo opcija u izbo[illegible]

[illegible]

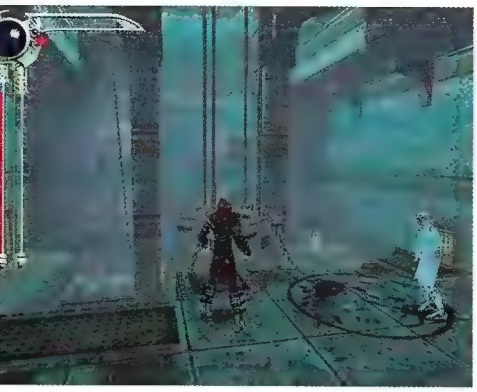
GRAFIKA

ZVUK

[illegible]

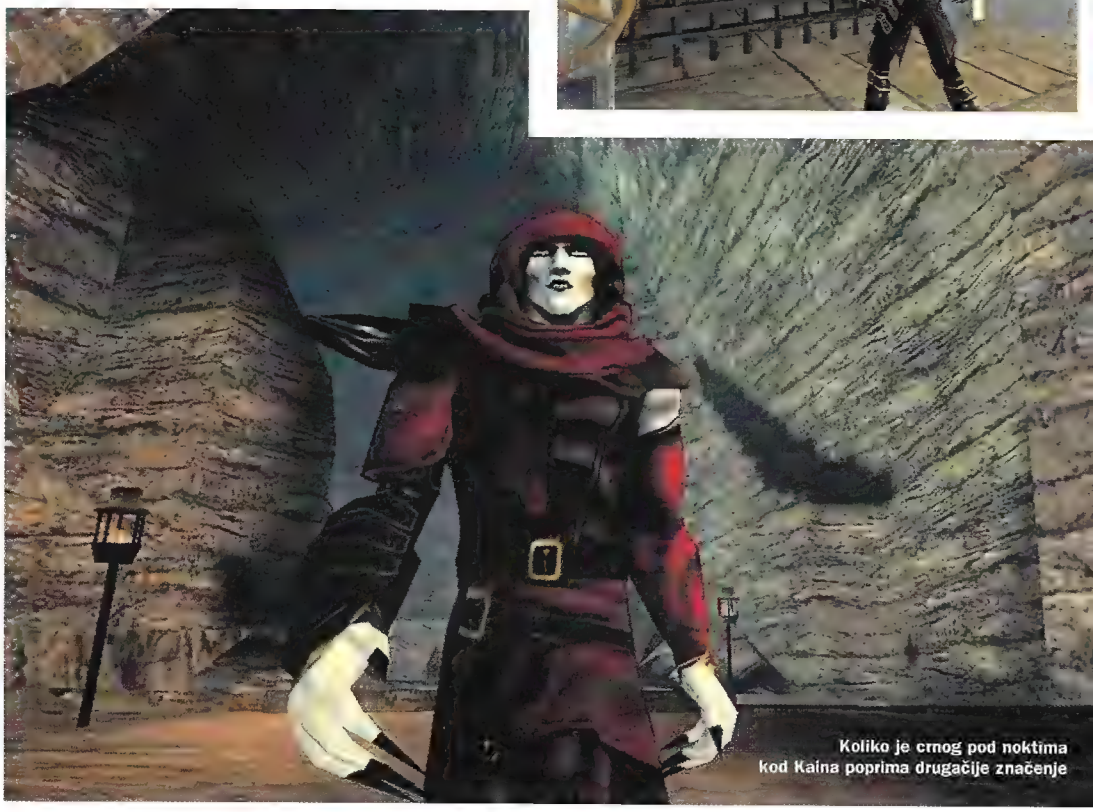
TRANSFER

[illegible]



Zanimljive li kutlje - sigurno je dio neke zagonetke

Što su rešetke za vampira? Ups, ovo nije Raziel! Onda ćemo morati tražiti okolni put



Koliko je crnog pod noktima kod Kaina poprima drugačije značenje

Ova lijepa dama poslužit će vas čašicom svoje krvi

058

BLOOD OMEN 2: LEGACY OF KAIN

Pet godina nakon prvog nastavka i tek nekoliko mjeseci nakon uloge Raziela u *Soul Reaveru 2* ponovno smo u ulozi Kaina. Je li vampirski kralj još uvijek moćan?

// ŽANR /
AKCIJSKA AVANTURA
// IGRAČI /
1
// GODINE /
12+
// IZLAZI /
U PRODAJI
// PROIZVOĐAČ /
CRYSTAL DYNAMICS
// IZDAVAČ /
EIDOS INTERACTIVE

http://www.eidosinteractive.co.uk

POGLED UNATRAG

KAIN JE POSTAO VAMPIR NAKON ŠTO JE UBIJEN IZ ZASJEDE. ZLA MU JE SILA PONUDILA DA GA DIGNE IZ MRTVIH I OMOGUĆI MU OSVETITI SE UBOJICAMA. NA KRAJU PRVE IGRE, IGRAČ JE IMAO MOGUĆNOST UNIŠTITI ZLO I UBITI KAINA ILI NASTAVITI NJEGOVO POSTOJANJE U OBLIKU VAMPIRA. U OVOJ SE IGRI PRETPOSTAVLJA DA SMO ODABRALI POTONJE.

BERISLAV JOZIĆ

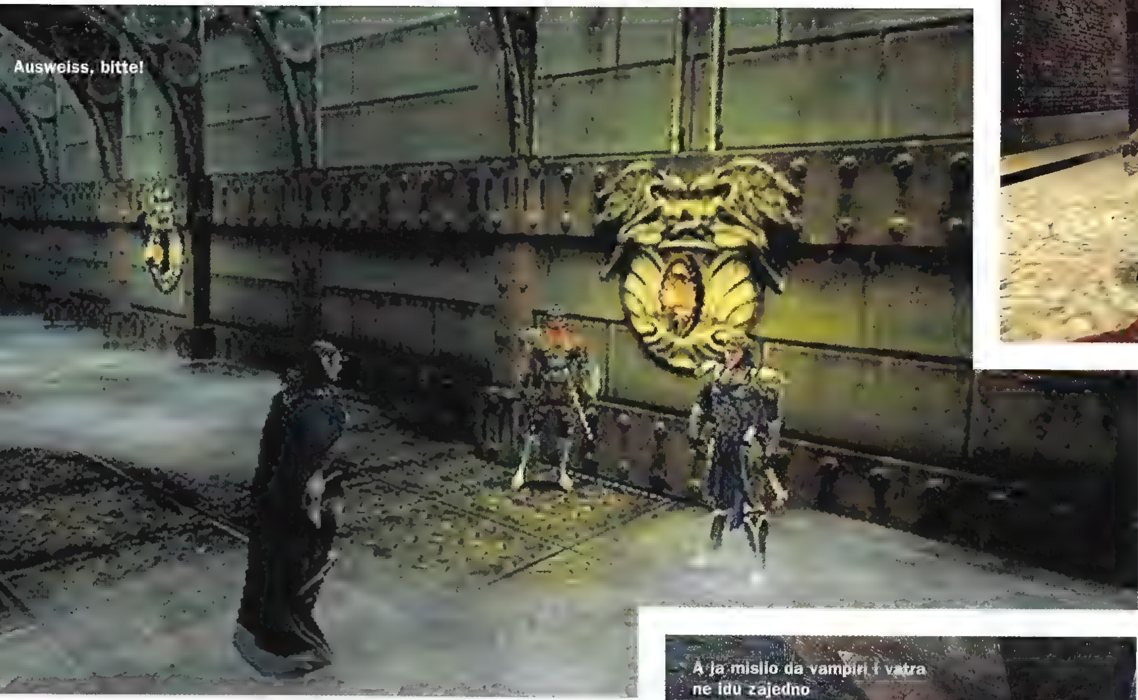
U prvom smo *Blood Omenu* saznali kako je Kain postao vampir, dok smo u *Soul Reaveru* saznali što se događalo s vampirom Razielom stotinama godina poslije, kad je Kain vladao Nazgothom kao vampirski kralj. Radnja ove igre je smještena između tih događaja - Kain još nije vladar, ali je vampir, i to vrlo moćan. No, ne i svemoćan - pobijedio ga je zapovjednik Seraphanta, viteškog reda koji vlada Nazgothom. Dvjesto godina Kain je bio zaboravljen. Probudila ga je skupina vampira i kao heroja poslala u misiju - uništiti red Seraphanta koji prijeti da će zatrti i posljednjeg vampira u Nazgothu.

OPET SVE ISPOČETKA Zbunjujuće, zar ne? Ali programeri su se morali dosjetiti kako objasniti da je Kain sada, nakon što je u prvom *Blood Omenu* nakupio hrpu moći i postao "vampir od formata", opet slabić bez specijalnih vještina koji kreće iznova. Prvi će nivo učiti različite vampirske vještine od prsate i ljepuškaste vampirice, a onda će najveći dio igre skupljati specijalne tajne od bossova. A avanturistični dio? Polako, doći ćemo i do toga.

TU POLUGA - TAMO KUTIJA Dakle, zagonetke i problemi bi vam trebali zadati poprilično muke, a borbe razviti reflekse. Ali ovaj put to baš i nije slučaj. Zašto? Zato što je sve vrlo jednostavno i rješava se metodom pokušaja i pogreške. Ulazite u sobu i jednostavno povlačite poluge dok se vrata ne otvore. Ili pak kutiju, i to u vrlo ograničenom prostoru, dok ne nađete mjesto s kojeg možete s nje skočiti negdje drugdje. Ili preuzmete tijelo seljana s druge strane provalije i povučete polugu pokraj njega. I tako *ad nauseam*. Iako će, kako igra napreduje, sve više problema imati veze sa specijalnim moćima koje dobivate od bossova, njihovo je rješavanje mnogo lakše nego, primjerice, u *Soul Reaveru*, gdje je ipak trebalo malo razmisliti. Ovdje je dovoljno dobro gledati da vam ne promakne koja poluga ili prekidač.

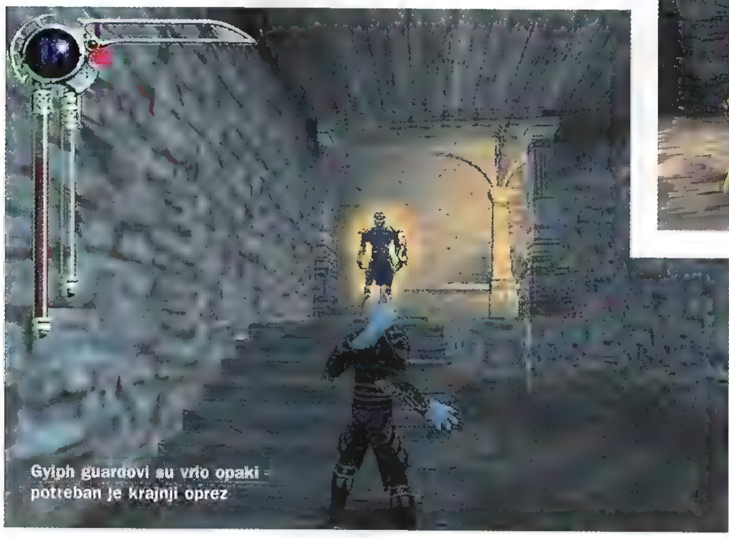
DOĐI, UDARIT ĆU TE Spomenuo sam da bi vam borba u *Blood Omenu 2* trebala razviti reflekse? E pa - omaklo mi se. Zapravo, sve ovisi o vama. Kako u igri nije moguće namjestiti razinu težine, težina samih borbi će ovisiti o tome jeste li uključili automatsko blokiranje (vi pritisnete tipku i Kain diže blok) ili ne (morate pritisnuti blok u trenutku kad pada protivnički udarac). Ako zanemarite automatiku, mogli biste se dosta namučiti, a ako je iskoristite, sve postaje prejednostavno. Naime, Kainu je na raspolaganju vrlo malo udaraca, pa čak kad se tu dodaju i posebne moći, to neće omogućiti raznovrsnost stilova borbe. Osim toga, protivnici su neoprostivo glupi - iako ih često zna biti nekoliko nasuprot samom Kainu, uvijek će ga napadati jedan po jedan. Uglavnom, blokirate njihove serije udaraca i onda uzvratite svojom serijom - i to je to.

Bossovi su nešto kompliciraniji, ali samo dok ih ne "pročitate". U dobro poznatom stilu arkadnih igara, svaki boss ima svoju shemu napada, no kad shvatite u


Ausweiss, bitte!

Kakvo milo lišce - zaslužio je poljubac. Vampirski!

A ja mislio da vampiri i vatra ne idu zajedno

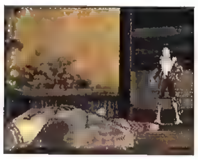

Glyph guardovi su vrlo opaki - potreban je krajnji oprez

Kain u stilskom oklopu pozira samo za vas

kojem mu trenutku i na koji način možete nauditi - borba prestaje biti izazov.

A KRVI DO KOLJENA Svijet kojim se krećete je daleko od Razielovog vremena pa su i ljudska bića mnogobrojna. Stoga vam nikad neće nedostajati prigoda za borbu, a bome ni za srkanje krvi (Kain je ipak vampir, zar ne?). Iako ulicama Nazgotha šetaju i nevini ljudi, najbolje vam je iskoristiti svaku prigodu i nemilice ih pobiti jer krv ne samo da vam obnavlja energiju, nego služi i kao neka vrsta iskustvenih bodova - što je više popijete, to ste snažniji. Ako ste igrali prvi *Blood Omen,* znate što možete očekivati, ostale upozoravamo: ako ne volite krv, onda ova igra nije za vas. Uostalom, ne znači da će se naročito svidjeti i onima koji vole krv - naime, stalno srkanje će im negdje na polovici toliko dosaditi da neće, čak ni ako su vampiri, nekoliko dana imati volje okusiti tu odvratnu crvenu tekućinu.

ULICAMA KRUŽIM... Najvjerojatnije zbog nedostatka vremena, programeri Crystal Dynamicsa su za *Blood Omen 2* iskoristili već gotovi engine *Soul Reavera 2.* No to nije nedostatak. Igra se većinu vremena kreće prilično glatko i dovoljno brzo za ugodno igranje. Ne bi li prikrili činjenicu da je riječ o vrlo sličnom naslovu, umjesto kroz špilje, šume i močvare, Kain se većinom kreće kroz gradove, čije su ulice zadovoljavajuće kompleksne i pune detalja. To opet ne znači da igra nije linerana - ona to svakako jest, ali veličina i kompleksnost nivoa su za svaku pohvalu, jednako kao i svjetlosni efekti čarolija i vatre te animacije glavnih likova. Pozitivni-



// URBANI OKOLIŠ I TMURNA ATMOSFERA - PRAVO OKRUŽJE ZA VAMPIRA/

ma se mogu ocijeniti i dobri digitalizirani dijalozi koji zvuče dovoljno mračno da ne budu smiješni, kao i glazba, pogotovo ona koja prati borbu.

MRAČNA TAJNA Nakon različitih mišljenja o igri koje ste mogli pročitati, otkrit ću vam mračnu tajnu - nema je! Riječ je o vrlo jednostavnoj igri u kojoj vam ni zagonetke ni neprijatelji neće stvarati probleme, pa iako je priča relativno zanimljiva, pitanje je hoće li vas zadržati pred ekranom do kraja. Neke su Kainove specijalne vještine dobro zamišljene (skrivanje u magli, preuzimanje tijela, dugački skok), ali su premalo korištene, tj. bit će vam doista potrebne samo u nekoliko dijelova igre. Možda je najbolje igru opisati ovako: na početku će vam sigurno biti *cool* klati seljane i sisati im krv, ali kad shvatite da se od vas to očekuje i idućih desetak sati, vrlo će brzo izgubiti svoju privlačnost.

Blood Omen 2: Legacy of Kain

DOBRO	LOŠE
/ veliki nivoi	/ način borbe
/ zanimljive specijalne vještine	/ nezanimljiv dizajn zagonetki
/ dobra glazba i govor	/ umjetna inteligencija

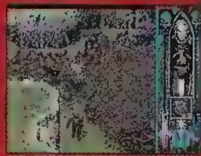
GRAFIKA	Engine Soul Reavera 2 ojačan svjetlosnim efektima	7
ZVUK	Govor kvalitetno odrađen, glazba tek povremeno izvrsna	8
IGRIVOST	Jednostavne zagonetke, jednostavna borba	5
TRAJNOST	Ako vam u međuvremenu ne dosadi, desetak sati	6

Veliki potencijal uništen slabom razradom detalja 6

// NAPREDAK? ODLUČITE SAMI /

Četiri dijela *Legacy Of Kain* serijala (*Blood Omen, Soul Reaver, Soul Reaver 2* i *Blood Omen 2*) se prilično razlikuju kvalitetom izrade, stilom i načinom igranja. Za one koji nisu igrali cijeli serijal, evo malog pregleda koji se može shvatiti kao rubrika "Propustili ste i odigrajte" u malom.

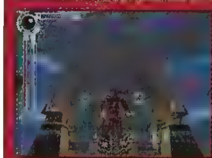
Blood Omen je bio jedan od prvih europskih RPG-a na PlayStationu. To je 2D-igra kojoj se u to vrijeme nije mogla prigovoriti kvaliteta vizualnih elemenata. Priča je bila zanimljiva i mračna, a zagonetke nove i originalne. Nimalo ne čudi što je postao hit.

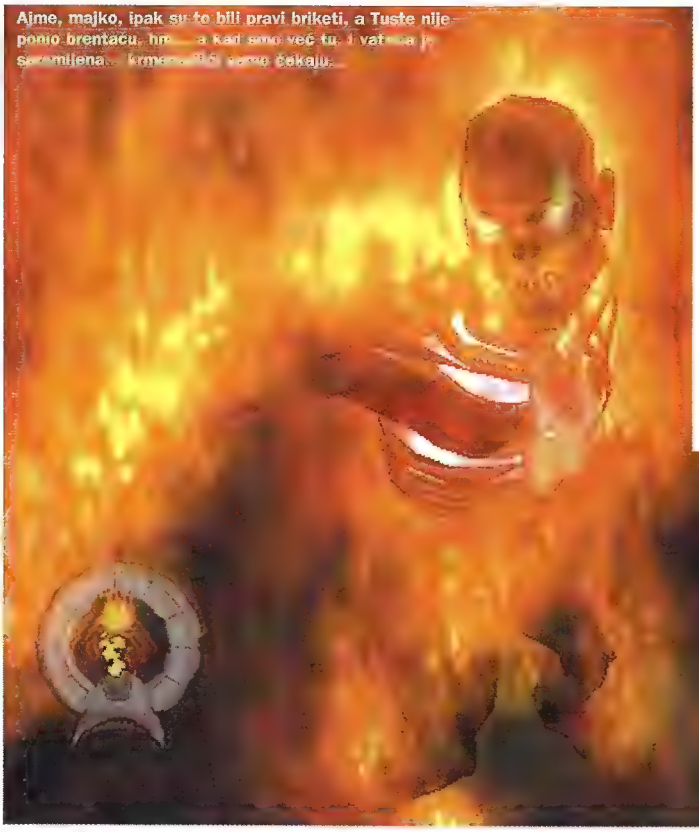


Soul Reaver je [illegible] grafiku iza PlayStation [illegible] i sasvim novi element - prebacivanje između svijeta živih i duhovnog svijeta. Kako je radnja smještena daleko nakon *Blood Omena,* to je poprilično zakompliciralo priču, a rokovi su prisilili programere da iz igre izbace neke elemente i kraj učine razočaravajućim.

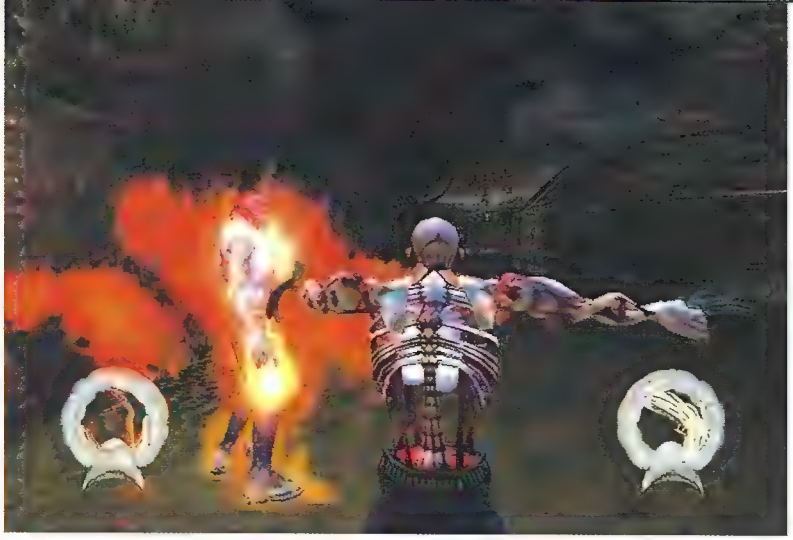
Soul Reaver 2 serijal je preselio na PS2. Vizualno, to je bio veliki korak naprijed, ali se igra načinom izvedbe vrlo malo razlikovala od prvog Soul Reavera: slične zagonetke, sličan okoliš. Način borbe je malo dorađen, ali igra je u osnovi ostala ista.

Blood Omen 2 je [illegible] nastavak serijala koji bi se mogao nastaviti i kako pričama o Kainu, tako i onima o Razielu. No kako ova igra pokazuje da je rok izrade [illegible] u dogovorenom dovršavanju, čini se da momci iz Crystal Dynamicsa moraju malo bolje planirati svoje vrijeme žele li ponoviti uspjeh s početka serijala.





Ajme, majko, ipak su to bili pravi briketi, a Tuste nije ponio brentaču, hm... a kad smo već tu, i vatrica je smrvljena... kremenčići samo čekaju.



Ja imam moć, sive lubanje siloooom, a kog ja ufatim pržit, e taj je naj...

Vuuuššš, evo ti na, grda, golema spodobo, ajde, ajde, pridi još malo bliže da te opaučim zmijom...

// ŽANR /
ARKADNA AVANTURA
// IGRAČI /
1
// GODINE /
16+
// IZLAZI /
U PRODAJI
// PROIZVOĐAČ /
ACCLAIM
// IZDAVAČ /
ACCLAIM

http://www.acclaim.com

SHADOWMAN: 2ECOND COMING

Prstohvat žabljih dlaka, tri naprstka čmarnih ubruščića, dva zmijska oka i krepka je jušica pred vama. Da, znam, ne zvuči nimalo primamljivo, no s obzirom da je igra prepuna sličnih mračnih voodoo elemenata, jušica će vam se činiti i više nego jestiva...

TANJA VITAS

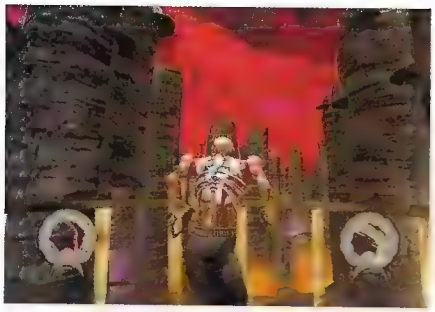
POGLED UNATRAG

NEKOĆ DAVNO, NA SIVOJ SMO KONZOLICI MOGLI UŽIVATI U RAZLIČITIM ARKADNIM AVANTURAMA, NO NIJEDNA NIJE BILA TAKO MRAČNA I MISTIČNA KAO *SHADOWMAN*. VOODOO LUTKICE, ŠPIČASTE IGLE, RAZLIČITE MIRIŠLJAVE JUŠICE SAMO SU NEKE OD STVARI KOJIMA JE OBILOVALA. UH, ZABORAVIH NA SVU ONU GOLEMU KOLIČINU BAUKAČA...

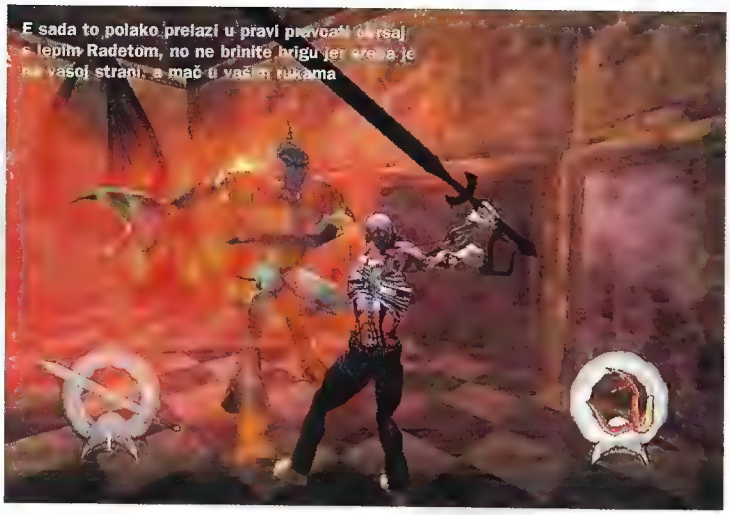
Slično kao i u prethodnom nastavku, glavni lik ima dva identiteta. U pravom svijetu on je Mike Le Roi, dok je u mističnome (Deadside) moćni Shadowman. Oba imaju cijeli niz različitih obilježja koja im omogućuju različite načine igranja na istoj lokaciji. Igra je vrlo realistična te na vjeran način dočarava vremenske uvjete kao što su kiša, snijeg, poplave (koje vam omogućavaju pristup prije nedostižnim mjestima) i doista do maksimuma iskorištava mogućnosti PlayStation 2 konzole. Dodatno koristi sve mogućnosti hardvera, znatno obogaćujući umjetnu inteligenciju protivnika kao i profinjenu grafiku i animaciju, tako da će svaki igrač neprestano biti metom napada pametno i vjerno nacrtanih čudovišta i kreatura.

KAKO DO VOODOO LUTKE... U *Shadowmanu: 2econd Comingu* proživljavamo povratak "nemrtvog" heroja Mikea Le Roija/Shadowmana koji se pridružuje privatnom detektivu Thomasu Deaconu (samoproglašenom lovcu na demone) u borbi protiv Grigoria, rase humanoidnih demona. Njihov sadistički vođa Asmodeus vratio se iz svijeta mrtvih (Pit) da bi ostvario svoju ambiciju: totalno uništenje civilizacije, kao što je i zapisano u knjizi proročanstava.
Igru bismo mogli opisati kao mješavinu *Tomb Raidera* i *Soul Reavera*, no na sreću velike većine, programeri su napustili klasičan *Tomb Raiderov* pristup rješavanja zagonetki i napravili je sa znatno više akcije. U njoj vas, doduše, očekuje dovoljan broj zagonetki, skrivenih u iznimno velikim nivoima, no ipak većinu ćete vremena provoditi upucavajući različite aždaje, kojih vam ni u jednom trenutku neće nedostajati.
Nemojte se začuditi ako povremeno zaglavite na nekom dijelu igre jer su neki *hintovi* vrlo vješto skriveni. Oružje i streljivo možete naći posvuda, tako da nećete imati problema s razvaljivanjem svega što vam se nađe na putu. Ne samo da ga postoji u dvije inačice za svaku vrstu (ovisno o tome nalazite li se u normalnom svijetu ili svijetu mrtvih) nego vam je i arsenal popriličan: od različitih predmeta za premlaćivanje iliti takozvanih udaraljki, sjeckalica u vidu noževa i sjekirica preko pištolja za zabijanje čavala do supermodernih bacača raketa. Još jedna u nizu dobrih doskočica je mogućnost istodobnog korištenja dvaju različitih oružja; u svakoj ruci po jedno (yes, yes...). Igra vam također nudi mogućnost snimanja igre kad god to zaželite, no to još uvijek ne znači da sad može pasti raspašoj, gamad je uvijek tu negdje u blizini i vreba iz neke busije.
No kako to obično biva, ni ovdje nije baš sve savršeno, streljivo se troši prebrzo, borba prsa o prsa je previše nedorađena, a ni tipke nisu baš iz snova. Nadalje, način na koji se izabire oružje je prilično kompliciran. Istini za volju, diploma vam za takvo što nije potrebna, no kad vas netko grabi za gušu, a pred očima su vam jedino zaklani pijevci, posljednje što želite su komplicirani postupci biranja jačeg oružja. Iako je lik animiran gotovo savršeno, postoji cijeli niz pokreta za koje se čini kao da su ubačeni u igru tek toliko, bez neke stvarne

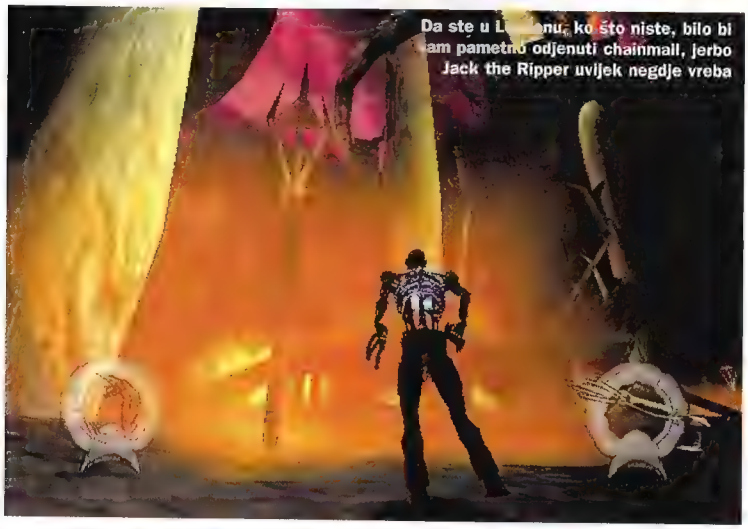
KAKO NAPRAVITI VOODOO LUTKU /



A di je zmaj... dam se kladit da je tu negdje i vreba, a i magare je mislilo da ga nema, a lijepo mu je Shrek rekao da je tu, sreća njegova da je riječ o babi...



E sada to polako prelazi u pravi pravcati obršaj s lepim Radetom, no ne brinite brigu jer sreća je na vašoj strani, a mač u vašim rukama



Da ste u Londonu, ko što niste, bilo bi sam pametno odjenuti chainmail, jerbo Jack the Ripper uvijek negdje vreba

Vuuušššš, evo ti na, grda, golema spodobo, ajde, ajde, pridi još malo bliže da te opaučim zmijom...

Nešto vam se ružno sprema, a ručice prazne, a vi sasvim sami i goli do pasa... a ni stropovi više nisu kao što su nekad bili

potrebe. Na početku ćete biti prisiljeni koristiti oružje za borbu izbliza, što će vam dodatno zagorčati prvih nekoliko sati igre. Ni samo umiranje protivnika nije baš maštovito izvedeno, vjerojatno stoga da bi igra bila bliža i nešto mlađoj publici.

Bez obzira na sve gore navedene mane, *Shadowman: 2econd Coming* je više nego solidan pa će se ljudi koji vole arkadne avanture uza nj prilično dobro zabavljati (20-40 sati igranja). Uostalom, nekima je već *pun kufer* horor-avantura tipa *Resident Evil*.

MAKNITE VAN GOGHA... Grafika je, logično, bolja negoli u prijašnjem nastavku (*Shadowman* je ipak bio igra na PSoneu), čišća je i detaljnija, što se ponajviše primjećuje na likovima, gotovo savršenim svjetlosnim efektima te kvalitetno izvedenim sjenama. Sve te "sitnice" uveliko koriste snagu PlayStationa 2, što itekako pomaže s obzirom na mračnu atmosferu u igri. Nažalost, nije sve savršeno, pogotovo kad je riječ o animacijama (koje su mogle biti i bolje) tako da će neke jednostavne stvari kao što je otvaranje vrata izgledati previše siromašno. Još nešto upada u oči: nešto duže učitavanje, a cijelu će situaciju dodatno zagorčati nedostatak bilo kakvog pokazivača tijekom učitavanja nivoa pa će vam se nebrojeno puta činiti da igrate na "sivonji". Nijedan od dosad navedenih nedostataka ne treba vas baciti u očaj, sve će to pasti u zaborav kad zaigrate samu igru. Svi su nivoi nevjerojatno veliki, a same lokacije prekrasno dizajnirane, u srednjovjekovnom stilu, pa ćete često ostati bez daha...

COLLONEL YOUR CHESE... Glazba je jedna od

// AKO SE I DANDANAS BOJITE BUGGYMANA, IZBJEGAVAJTE TAMNE KUTKE OKO SEBE I ŠIBICE IMAJTE UVIJEK PRI RUCI... /

jačih strana *Shadowmana* i zasjenjuje sve ostalo, čak i prekrasne, velike nivoe. Prilično je mračna i mistična, jedna od najboljih što smo ih dosad čuli u nekoj igri. Stalnim izmjenama ritmova drži vas cijelo vrijeme u nekakvoj napetosti te više podsjeća na filmsku glazbu negoli na glazbu iz igre, no ako me sjećanje ne vara, i u prvom je nastavku bila izvrsna. Zvukovi nisu tako kvalitetni, naime uglavnom su jednostavni da bi na vjeran način dočarali ono s čime se susrećemo u "svakodnevnom" životu. Zbog toga se takvom nedostatku u ovako zahtjevnoj igri ne može progledati kroz prste. Slično je i s glasovima koji su birani zbrda-zdola te sa žaljenjem možemo zaključiti da se znatno razlikuju od onih u *Shadowmanu*.

Kad se sve zbroji, *Shadowman: 2econd Coming* je vrlo solidna igra koja bi se trebala naći u konzoli svakog pravog ljubitelja akcijskih horor-avantura.

Fičuk, fičuk... nije da me je strah, to ja tek tako da mi vrijeme prođe, uostalom zasad sve ide kako je voodoo baba rekla...

Shadowman: 2nd Coming

DOBRO	LOŠE
/ grafika i zanimljivi likovi / mistična atmosfera prepuna voodoo elemenata	/ svaka dobra igre prekratko traje / ipak to nije Lara Croft sa svojim torpedima

GRAFIKA	Krasna, s više nego zanimljivim likovima	8
ZVUK	Najbolja stvar u cijeloj igri, tek uz pokoji nedostatak	8
IGRIVOST	Nije ni preteška ni prejednostavna, zlatna sredina	7
TRAJNOST	30 i više sati	8

Vrlo dobra i nadasve zanimljiva igra koja će većinu igrača prikovati ispred TV-a sve dok je ne završe

Količinu bodova ne određuje samo težina skoka, nego i vrijeme u kojem uspijete održavati figuru

Nakon slijetanja slijedi punjenje storma i naglo povećanje brzine na ravnici

Ulaz u ciljnu ravninu je popraćen ovacijama gledatelja i uzbuđenim urlicima komentatora

Prije skoka važno je izboriti dobru poziciju da bi se moglo mirno i pravilno doskočiti

Vožnja kroz park prepuna je prečaca koji začas promijene poredak

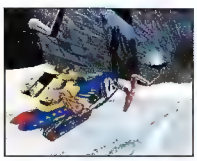
SLED STORM

Zajašite podivljalu metalnu divokozu i u naletu adrenalina istražite i osvojite nekoliko snježnih vrhunaca

Ola2

// ŽANR /
ARKADANA VOŽNJA
// IGRAČI /
1-4
// GODINE /
12+
// IZLAZI /
U PRODAJI
// PROIZVOĐAČ /
EA SPORTS BIG
// IZDAVAČ /
EA

http://www.ea.com/easportsbig/games/sledstorm/home.jsp



// ZA POČETAK JE NAJVAŽNIJE PRONAĆI SVE PREČACE NA STAZI/

TOMISLAV TOMAŠIĆ

Iako je sezona snježnih sportova, koja nam je ove zime donijela mnogo radosti, upravo završila, EA nam donosi novu ledenu ekstravagancu pod nazivom *Sled Storm*. Žanr snježnih arkadnih ekshibicija koje svoje korjene imaju u ekstremnim sportovima ne predstavlja novost u EA-ovoj ponudi, nego se nadovezuje na njihov veliki hit *SSX Tricky* kojim je zapravo otpočela era PS2 igara.

PREGAZI ILI BUDI PREGAŽEN *Sled Storm* je zapravo obična arkadna vožnja, ali se ne odvija na asfaltu nego na 7 egzotičnih snježnih staza razasutih diljem svijeta. Da bismo što bolje dočarali o čemu je riječ, možda je najbolje reći da je *SS* koncepcijski sličan *Burnoutu*, ali je kao igra ipak lošiji. Način igranja se sastoji u brzom i preciznom prolasku staze, osvajanju što boljeg mjesta, jer u protivnom nema napretka na novu stazu ni u prvenstvu ni u single playeru u kojem su dostupne "novotključane" staze. Osim toga, potrebno je osvojiti što veći broj bodova prilikom izvođenja skokova jer se jedino tako mogu "otključati" novi likovi. Inače, o svim zadacima koje treba obaviti te bonusima koje je moguće zaraditi igrač biva obaviješten na samom početku utrke. S obzirom da je *Sled Storm* dosta teška igra, opcija ponovnog startanja utrke bez posljedica te mogućnost naknadnog izvršavanja zadataka koji otprve ne uspiju (vrlo je teško biti dobro plasiran i ostvariti veliki broj bodova za skokove) više je nego dobrodošla za smirivanje živaca i frustracija. Dakako, na početku nisu dostupni svi likovi iako to zapravo i nije od presudnog značaja. Znatno je važnije da su na početku na raspolaganju spori i teško upravljivi sledovi, da je moguće otključati još četiri unaprijeđene inačice po liku, ali najvažnije od svega je da za to treba osvojiti prvo mjesto, što se ukazuje kao zadatak za koji će, bojim se, svakome trebati dosta vježbe. Najvažnija stvar za osvajanje prvog mjesta je pronalaženje prečaca, za što će vam trebati nekoliko utrka, jer ako ćete samo pratiti ostale, oni će uredno voziti po stazi, a ako ih preteknete, vozit ćete se neko vrijeme prvi, a onda će vam samo najednom preletjeti odnekud preko glave. S obzirom na to, žrtvovanje nekoliko utrka i nije prevelika cijena, pogotovo ako imate na umu činjenicu da bez prečaca jednostavno ne možete osvojiti prvo mjesto, a situacija se u utrci promijeni barem dvadeset puta. Osim toga, treba se boriti protiv bezobraznih protivnika koji se neće libiti sletjeti vam na glavu te protiv najrazličitijih prepreka na stazi. Svi dostupni modovi igranja jednako su pristupačni, tako da nije bitno u kojem krenete u vježbu.

OLUJA NA VIDIKU *SS* će vas grafički oduševiti na prvi pogled, što i nije čudno jer smo na vizualna oduševljenja već odavno navikli kad je riječ o Electronic Artsovim igrama. Drugi je par cipela da smo kod njihovih igara također navikli i na prilično loš grafički engine koji već i nakon kraćeg igranja uzrokuje pecкanje i zamor očiju. *SS* nažalost nije iznimka i bez obzira na prekrasan izgled nisam ga "u komadu" igrao duže od pola sata. Zvučna pozadina je standardno raskošna, baš kao i ostatak igre, tako da spoj svega navedenog daje dobru igru s kojom će se mlađi, uporniji i tvrdokorniji igrači dobro zabaviti.

Sled Storm

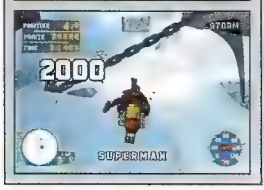
DOBRO	LOŠE
/ rijetko uzbudljiva igra / prezentacija igre / dovoljan broj vozila, likova i staza	/ frame rate / prezahtjevno / preglednost - ponekad

GRAFIKA	Impresivna grafika s lošim frame rateom
ZVUK	Raznolika i zabavna zvučna kulisa
IGRIVOST	Kad bi bilo malo lakše, bilo bi i igrivije
TRAJNOST	Pregršt challengea, likova i sledova za otključati

Zanimljiva igra za ljubitelje ekstremnih sportova i eventualno vozače arkadnih vožnji. Ostalima će biti prenaporno za oči i ruke

// LETI, LETI... SLED /

Kako je rađena po uzoru na *SSX*, što se i ne pokušava skriti, staze su dosta slično dizajnirane, što znači da treba biti spreman na mnogostruke opasne letove. No, upamtite, oni ipak ne služe samo za gledanje atraktivnih repriza, naime, tijekom leta treba izvoditi različite akrobacije. Uspješno izvedene akrobacije (izvedeni trik i sigurno slijetanje), s jedne strane, pune turbo koji se ovdje zove storm, a s druge, nose bodove koji otključavaju nove likove.

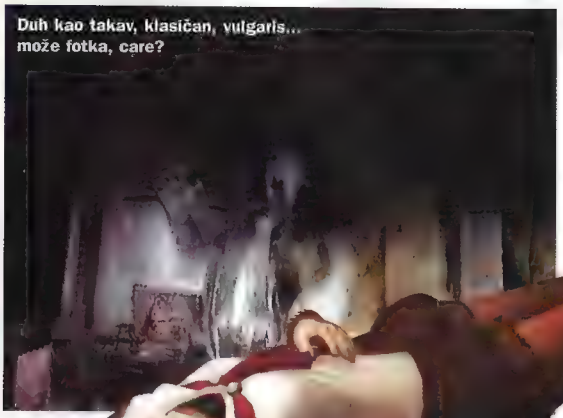


Miko i baterija u potrazi za mračnim odgovorom na mračna pitanja

Dva dolje lijevo, tri dolje desno... karijes, paradentoza... sestrice?

Unutrašnjost često asocira na druge, već viđene u nekim igrama

Soba s lutkama je važna za tijek radnje i konačan rasplet



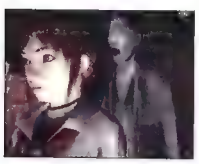
Duh kao takav, klasičan, vulgaris... može fotka, care?

FATAL FRAME

Ljubitelji straha, neizvjesnosti, čela orošenih hladnih znojem i mokrih dlanova dolaze na svoje. *Fatal Frame* je čudan i drugačiji, ali i dobar, što je samo po sebi preporuka prve klase

// ŽANR /
HORROR-AVANTURA
// IGRAČI /
1
// GODINE /
12+
// IZLAZI /
27. RUJAN (EU)
// PROIZVOĐAČ /
TEČMO
// IZDAVAČ /
TEČMO
// INAČICA /
NTSC

www.fatalframethegame.com



// U JEDNOM ĆETE TRENUTKU POČETI SKUPLJATI SVE STRAŠNIJE SLIKE DUHOVA, ŠTO ĆE SE S VREMENOM PRETVORITI U PRAVU OVISNOST O FOTOGRAFIJI /

AMAR REŠIĆ

Ako ste završili *Silent Hill 2* te odustali od želje za samoubojstvom izazvane spoznajom da remasterirane *Resident Evil* igre nećete moći igrati na PlayStationu 2 (ostaje GameCube ekskluziva), vrijeme je da prigrlite novi DVD u survival horor kolekciji, prigodno nazvan *Fatal Frame*. Igra se temelji na istinitoj priči (za koju nikad nismo čuli, ali eto) o japanskom piscu koji je, istražujući materijale za svoju novu knjigu, nastradao skupa sa svojim asistentima. Bizarna ubojstva (priča govori o tijelima odrezanih ruku, nogu i glava) privlače pozornost piščeva prijatelja Mafuyu Hinasakija koji odlučuje istražiti što se doista dogodilo s nesretnim proznim djelatnikom Društva japanskih književnika. Put ga vodi u mističnu kuću, Himura Mansion (...Oh, what a Mansion...), gdje su se dogodila bizarna ubojstva (...a series of bizzare murder cases...), a mistična građevina će od samog početka pokazati svoju duhovnu pojavnost. Naoružan fotoaparatom, Mafuyu će uskoro shvatiti da može uslikati i nešto drugo osim "ovog svijeta", a čim shvatite da je kuća prepuna duhova, igranje s Mafuyuom prestaje i preuzimate ulogu njegove sestre Miku, koja mora riješiti tajnu i spasiti brata.

SVATKO JE LUPINO Inovativan pristup *Fatal Framea* počiva na ideji borbe protiv duhova vrlo nekonvencionalnom metodom korištenja fotoaparata kojim ih snimate i "lovite" na film. Fotoaparat ima nadnaravne sposobnosti i predstavlja jedino učinkovito oružje protiv horde duhova. Naravno, postoje i različite vrste filma koje nalazite po *mansionu*, svaka drugačijih mogućnosti (...I found a weapon, it s really powerfull, especially against living things...), a o njihovoj upotrebi će ovisiti i uspješnost borbe protiv duhova. Naravno, oni su sve samo ne bezopasni, tako da ćete uskoro otkriti da je svaki *medipack* dragocjen, a da pridjev "survival" s ovom igrom itekako dobiva na značenju. No, ono što je zanimljivo su upravo fotografije. Osim onih duhova (za koje dobivate bodove), moći ćete snimiti i mnoštvo fotografija bilo čega što vam se učini zgodnim. Lutajući kućom, često ćete naići i na mjesta gdje ćete moći, ako budete imali sreće, snimiti i pojave koje nemaju veze s duhovima, a koje će vam donijeti poneki bonus ili veći ukupni *score*. Naravno, slike možete spremiti i u album (na *save pointima*) i poslagati ih prema osobnim preferencijama.

VRATITE NAM JILL! *Gameplay* je sličan onima u *Resiju* ili *Silent Hillu*. Po mračnom se *mansionu* krećete pomoću svjetiljke, tražeći skrivene prolaze ili predmete koji vam omogućavaju napredovanje. Pritom ćete naići na mnoštvo različitih tekstova, listova papira i dokumenata koji će vam dodatno pojašnjavati/kompliciratи radnju. Lik je prikazan iz trećeg lica, no česta upotreba kamere pretvara *Fatal Frame* u začudan *bastard* između avanture i FPS-a (kamerom "pucate" iz prvog lica), tako da ćete mnogo vremena provoditi proučavajući mračne kutove kuće starinskim fotičem. Prilikom približavanja duhova, kontroler će zavibrirati, a vi ćete doživjeti lagani napad strave jer u idućim stadijima igre borbe postaju vrlo neizvjesne. Naravno, bossovi su posebna priča koju ćemo ipak ispričati nekom drugom prilikom, vjerojatno u helplineu (ali o tom s Krešom i Berom). Naglašavamo (a bez namjera kvarenja gušta igranja igre) da je *Fatal Frame* izvrsna horor-avantura koju bi trebao zaigrati apsolutno svatko tko voli osjećaj širenja jeze niz kralježnicu, dok sjajan zvuk i predivna grafika jamče uživanje i onim tehnički zahtjevnijim igračima. Postoje najave da će predstojeća europska inačica igre nositi naziv *Project Zero*, o čemu ćemo vas obavijestiti na vrijeme. Strah je ponovno s nama, živio strah (...it s blood...maybe is Chrises blood...), ma kome ga Bog dao.

// FOTOGRAFIJA /

Smrt klasične fotografije se najavljuje već godinama, no sve veći rast tržišta digitalne fotografije polako, ali sigurno zabija nož u srce jedne od najromantičnijih djelatnosti kojom se čovjek uopće može baviti. Klasične se kamere sve manje prodaju, a sva ljepota iščekivanja na razvijanje filma i izradu fotografija nestaje sterilizacijom u vidu toliko-i-toliko megapikseла, USB-priključaka, memorijskih kartica i malenih čudovišta koji rade čuda u odnosu na svoju celuloidnu braću. Šteta velika, no tako to biva. Evolucija je zeznuta stvar.

Fatal Frame

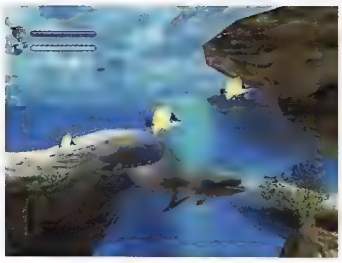
DOBRO	LOŠE
/ iznimna atmosfera / sjajan zvuk i grafika / mogu se snimati fotografije	/ težak neprijatelji / kuća na trenutke postaje monotona / pomalo neozbiljan pristup

GRAFIKA	Promjene perspektiva, svjetla, sjena, briljatno	8
ZVUK	Efekti dižu dlačice na vratu	8
IGRIVOST	Na trenutke teška, ali vrlo igriva igra	7
TRAJNOST	Nije baš 40+ sati, ali ima gušta i u minijaturama	5

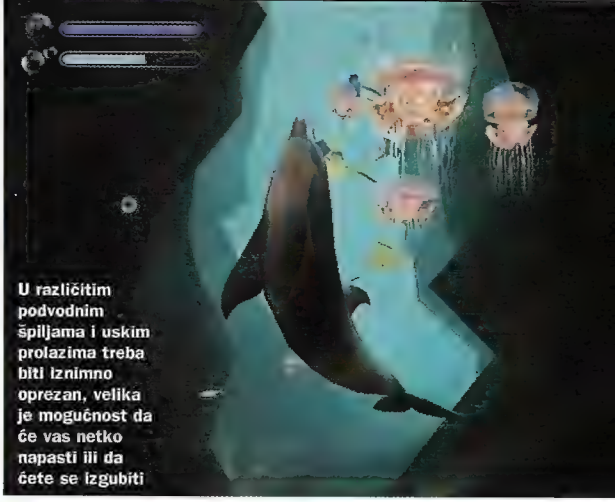
Ocjena je unutar žanra, ali ukupnih 7 ne bi bilo dovoljno. Ostaje osam

8

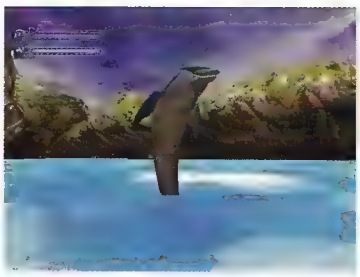
Osim pod morem, možete se kretati i po površini te izvoditi različite skokove



Flora i fauna u igri je raznolika i "šarena"

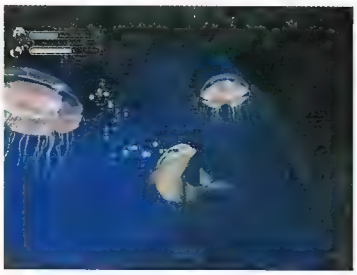


U različitim podvodnim špiljama i uskim prolazima treba biti iznimno oprezan, velika je mogućnost da će vas netko napasti ili da ćete se izgubiti



U gornjem lijevom kutu je pokazatelj energije i količina zraka u plućima. Kad vam je zrak pri kraju, obvezno izronite jer ćete se u protivnom ugušiti

Osim [illegible] podvodnih svjetova, [illegible] skoro i pogled prema površini mora koje polagano talasa



Meduze imaju vrlo ubojit otrov - ako ih dotaknete, očekuje vas polagana smrt

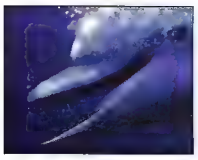
ECCO THE DOLPHIN:

DEFENDER OF THE FUTURE

Na prvi pogled, još jedna od mnogobrojnih igara u kojima glavni (super) junak mora kroz niz nemogućih misija spasiti svijet, samo što je ovaj put u glavnoj ulozi delfin, a mjesto radnje morska prostranstva

// ŽANR /
PODVODNA AVANTURA
// IGRAČI /
1
// GODINE /
12+
// IZLAZI /
U PRODAJI
// PROIZVOĐAČ /
APPALOOSA INTERACTIVE
// IZDAVAČ /
SEGA

http //www.sega.com



// ZAŠTO BI LJUDI UVIJEK MORALI SPAŠAVATI SVIJET OD SVEMIRACA, OVAJ ĆE PUT TO UČINITI DELFIN /

VEDRAN SANDIĆ

Sjećate li se nekad vrlo popularne serije *Flipper*? Glavni je junak bio simpatičan i vrlo pametan delfin koji je kao predstavnik najinteligentnijeg morskog bića spašavao ne baš pametne ljude u različitim "nezgodnim" situacijama (na moru, naravno). Pred nama je Segina igra (postigla je poprilićan uspjeh na Dreamcastu) koja s njom ima mnogo toga zajedničkog. Doduše, njezin je glavni junak ipak malo veća "faca" jer on ipak treba spasiti - svijet.

ECCO, DELFIN KOJI ĆE OBRANITI BUDUĆNOST Ovu igru krasi nadasve neobična i kompleksna priča. Davno, davno, ljudi i delfini su živjeli zajedno kao predstavnici najinteligentnijih kopnenih i morskih bića. Međusobno su se uvažavali i poštovali. Stoljeća mirnog života su nestala onog trenutka kad je stigao signal iz svemira natjeravši ih da krenu u nepoznato. Neki su delfini ostali kao nadzornici Zemlje, a za njih se brinuo njihov "čuvar", predstavnik najveće inteligencije na Zemlji. Iako je on stvorio veliki štit oko Zemlje kako bi je sačuvao od nepozvanih došljaka, sile tame su uspjele prodrijeti kroza nj i razbiti ga. Nastupila je velika opasnost po savez ljudi i delfina jer su ga "došljaci" htjeli razoriti i "pokupiti" svu inteligenciju delfina. A tada u igru ulazite vi u ulozi Ecca, delfina koji će se vratiti u prošlost ne bi li "čuvaru" pomogao obraniti Zemlju. Na tom ćete putu proći kroz mnoštvo prekrasnih podvodnih svjetova i susresti se s različitim životinjama koje ondje žive.

DOŽIVLJAJ MORSKOGA SVIJETA Grafika i zvukovi zaslužuju najvišu ocjenu, osjećaj da ste stvarno u moru upravo je nevjerojatan. Osim mnogobrojnih i iznimno realno nacrtanih životinja poput različitih vrsta riba, hobotnica, kornjača, meduza i podvodnih biljaka, tom osjećaju najviše pridonosi vjerno odsimulirano gibanje mora, što se pogotovo osjeća u trenutcima kad pogledate prema površini i ugledate lagane valove i zrake sunca koje se stidljivo probijaju i obasjavaju morska prostranstva (još ću i pjesnik postati). Toj opuštajućoj atmosferi pridonose i vjerno preneseni zvukovi podmorja. Cjelokupna igra odiše spokojem, idealna je za opuštanje nakon napornog dana. Kretanje vašeg delfina je u početku malo konfuzno, no već ćete se nakon nekoliko misija osjećati kao "riba u vodi". Najveći nedostatak ove prekrasne igre je nepostojanje karte (pročitaj okvir) pa će nakon početnog oduševljenja na težim razinama mnogi igrači odustati jer će najčešće besciljno lutati u potrazi za pravim putem. Bez obzira na to, igra zaslužuje da je zaigrate jer čak ako je i ne odigrate do kraja, doživjet ćete podvodni svijet na dosad potpuno nepoznat način.

KARTA PODMORJA /

Nakon što se na početnim razinama naučite kretati podmorjem, očekuju vas i prvi problemi. Naime, u igri ne postoji nekakva karta na kojoj biste vidjeli gdje je što, tako da ćete morati tragati za svojim ciljem. To na prvi pogled ne predstavlja veliki problem, ali ćete, nažalost, često "zalutati". A tad će vam trebati vrlo mnogo vremena da se snađete u prostoru i vratite na pravi put. U igri postoji mali radar (uključujete ga sa SELECT), ali je toliko nepregledan da vam neće biti od velike koristi.

Ecco The Dolphin: DotF

DOBRO	LOŠE
/ neobična i zanimljiva priča / osjećaj da doista plivate morskim prostranstvima / upravljanje delfinom	/ bolno nedostaje karta terena / povremeno nepregledan kut kamere

GRAFIKA	Gibanje mora je napravljeno vrlo realistično	8
ZVUK	Realističan i itekako pridonosi dobroj atmosferi	8
IGRIVOST	Zahvaljujući dobroj priči i atmosferi, igra je zarazna	7
TRAJNOST	Zbog nepostojanja karte, mnogo ćete lutat	7

Neobična igra s prekrasnom izvedbom i atmosferom. Nažalost, zahtijeva vrlo mnogo strpljenja i lutanja

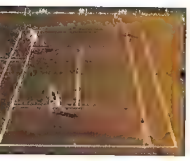
S obzirom da loptica ne ide u aut, svaki bod treba pomno izgraditi pasingom, lobom, kratkim ili dugim volejem koji će lopticu odnijeti izvan dometa protivnika

Igra ima sustav nagrada, a jedna od njih je mogućnost igranja s ovom replay kamerom

SMASH COURT PRO TOURNAMENT

Četiri najveća turnira, osam zvijezda, sjajna grafika, odlična igrivost, razrađena pozadina koja jamči trajnost. Trebamo li još što?

// ŽANR /
TEN SKA SIMULACIJA
// IGRAČI /
1-4
// GODINE /
12+
// IZLAZI /
U PRODAJI
// PROIZVOĐAČ /
NAMCO
// IZDAVAČ /
NAMCO
http://www.namco.com/games/sstennis.html



// FANTASTIČNO IGRIVA I VRLO IZAZOVNA IGRA U KOJOJ ĆETE POBJEDNIČKI STATUS MORATI TEŠKO ZASLUŽITI/

TOMISLAV TOMAŠIĆ

GAME Lijepo je vidjeti da postoje tvrtke koje se trude pratiti trend na području kojim se bave. Kako se za današnje sportske simulacije svakako može reći da se trude inkorporirati "dubinu" u sirovu igru, već na prvi pogled vidljivo je da i Namco ima kartu za isti vlak. Naime, *SCPT* je svakako više od običnog tenisa i bez obzira što je napravljen značajan iskorak od komične arkadice prema simulaciji, sve je u toj igri totalno podređeno igraču i raznolikim vidovima zabave, tj. varijacijama na temu tenisa (što nažalost nije slučaj sa svim igrama iako bi trebalo biti tako i nikako drukčije).

SET Nemojte dopustiti da vas prethodni redci prevare jer bez obzira na činjenicu da je igra vrlo "user friendly" teško da ćete u skorije vrijeme naići na brutalniju, koja od igrača zahtijeva potpuniju predanost misiji. Naša je sreća da smo tijekom višegodišnjeg druženja s Ivanišević em naučili koliko je teško osvojiti Grand Slam naslov, jer bi inače bilo teško probaviti nemilosrdne računalne protivnike koji svojom nepogrešivošću ubijaju volju za životom i stoje između nas i pokala. Srećom, *SCPT* je bogat različitim rješenjima koja bi nam trebala pomoći da izbrusimo svoje teniske vještine prije negoli se upustimo u Pro Tournament mod. Ne kažem da je bez treniranja nemoguće pobijediti, ali igra u ekshibicijskim mečevima (jedan set) ili arkadi (najsličnije Pro Tournamentu, ali s mogućnošću multiplayera) dobra je priprema za ono što slijedi. Nemojte pomisliti da je Pro Tournament jedini zahtjevni dio igre, moguće je igrati i vrlo izazovni Time Attack (pobijediti što više protivnika u zadano vrijeme) ili Challenge (izvršiti tijekom nekoliko gameova neki zadatak tipa osvoji tri boda lobom). Vidljivo je iz rečenog da *SCPT* nije isključivo multiplayer igra, što je osnovna značajka svih simulacija tenisa, pa i sportskih simulacija uopće, nego se uza nj dobro može zabaviti i samo jedan igrač. Način igranja vrlo je jednostavan, u uporabi su samo tri tipke za osnovne udarce te lijevi stick ili d-pad za smjer loptice i kretanje.

MATCH Za uspjeh u igri bitno je dobro kretanje koje pospješuje i dobar *timing*. Zbog toga je najpametnije držati se sredine osnovne crte, što je i zlatno pravilo za teniske početnike. Sve će to na samom početku izgledati vrlo jednostavno i izvedivo, ali kad se prođu prva dva kola u kojima se igra protiv izmišljenih protivnika i uđe se u četvrtfinale gdje nastupaju pravi igrači, stvari postanu iznimno komplicirane te se treba dobro koncentrirati (baš kao u pravom meču), osobito na servis protivnika jer je vlastiti teško osvojiv. Tim prije što je plasman servisa od presudne važnosti, a za njegovo kvalitetno plasiranje potrebno je uistinu mnogo vježbe. Nadalje, svaki bod treba pametno i strpljivo izgraditi da bi se došlo u priliku za *winner* jer računalo igra nepogrešivo, Al mu je doista na zavidnoj razini te će istog časa iskoristiti svako srljanje i spremiti loptu u prazni dio terena, osobito zbog činjenice da loptica ne može u aut. Taj podatak isprva zvuči kao šokantan propust, no jamčim da u igri to nećete ni zamijetiti, osobito zbog toga što ni vi ne možete loptu izbaciti u aut. Ukratko, nikome pobjednički put neće biti lagan. S obzirom na zahtjevnost same igre, audiovizualna će kulisa biti pomalo u drugom planu, ali je odrađena besprijekorno te je doista kvalitetan prateći segment igrivosti koja je ovdje ipak u prvom planu.

Smash Court Pro Tournament

DOBRO	LOŠE
/ mnoštvo modova igranja / prezentacija igre / multiplayer	/ LOPTA NE MOŽE U AUT ?!? / nema editiranja, niti razvoja igrača / samo četiri turnira

GRAFIKA	Izdaleka dobra, izbliza baš i ne	7
ZVUK	Solidan, s nizom pozadinskih pojedinosti	7
IGRIVOST	Pripremite se za dugo i teško umiranje u tišini	8
TRAJNOST	Mnogo kvalitetnih single player i multiplayer opcija	8

Sjajno je znati da izabravši ovu igru nećete promašiti, bilo da se želite zabaviti sami ili u većem društvu

8

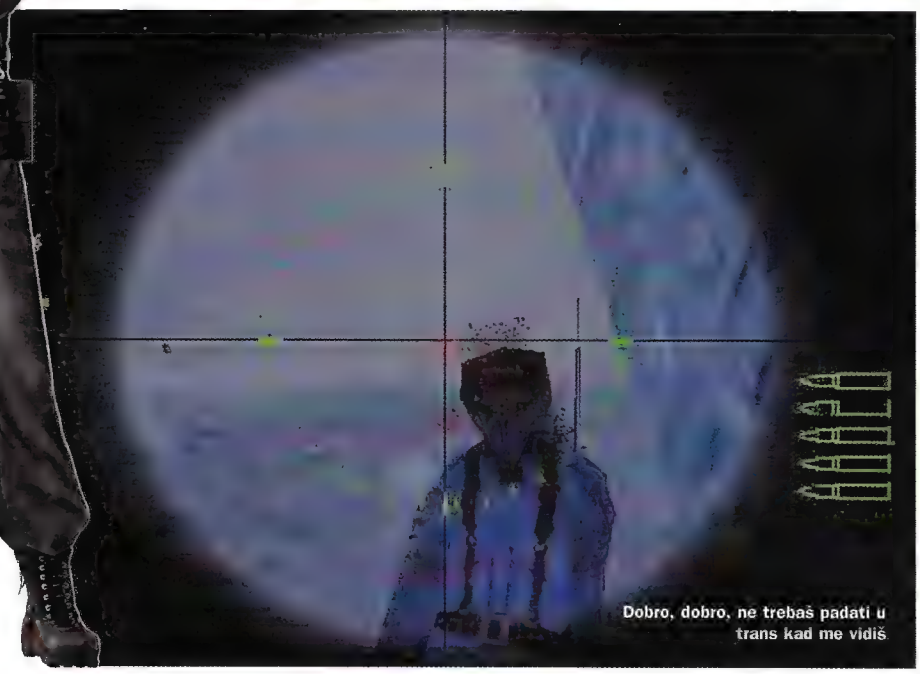
// SKUPE LICENCIJE/

S obzirom da teniske simulacije koje su trenutačno na tržištu predstavljaju doista u svim segmentima kvalitetne proizvode, jedino po čemu bi se mogle međusobno razlikovati je bogata prezentacija potpomognuta slavnim teniskim imenima i licenciranim turnirima. Naravno, mi igrači nemamo neku osobitu korist od toga, riječ je samo o skupom nadmetanju i razmetanju koje nam može, ali i ne mora imponirati s obzirom da Kurnikova, zbog koje su to i činili, izbliza doista ne izgleda osobito vjerodostojnije, drugačije nit' atraktivnije od bilo kojeg drugog ženskog lika u bilo kojoj novijoj igri.

Bez veze. Svi samo padaju...

Posred čelenke

Ah, domoroci koje je zabranjeno ubijati... Mo'š mislit...



Dobro, dobro, ne trebaš padati u trans kad me vidiš

Ups! Znači, tenk se može uništiti

SOLDIER OF FORTUNE GOLD

Hoće li omiljeni PC-naslov zagrijati srdašca mladih konzolaša? Možemo li se othrvati novom naletu nasilja i oportunizma? Ili samo volimo ubijanje?

// ŽANR /
PUCAČINA IZ PRVOG LICA
// IGRAČI /
1-4
// GODINE /
18+ (HAHAHAHA...)
// IZLAZI /
U PRODAJI
// PROIZVOĐAČ /
PIPE DREAM INTERACTIVE
// IZDAVAČ /
EON DIGITAL ENTERTAINMENT

http:// www.soldier-of-fortune.com

POGLED UNUTRA

SOLDIER OF FORTUNE BIO JE JEDAN OD NAJPRODAVANIJIH I NAJOMILJENIJIH FPS-OVA NA PICEKU. SVOJU JE POPULARNOST POŠTENO ZASLUŽIO ODLIČNIM GRAFIČKIM RJEŠENJIMA ZA TO VRIJEME, A PONAJVIŠE NASILJEM KOJE JE ISKAKALO IZVAN OKVIRA TADAŠNJIH FPS-OVA. DRUGI DIO KOJI JE U PRIPREMI (ZASAD ZA PC, POSLIJE TKO ZNA...) BUČNO JE NAJAVLJIVAN I OD NJEGA SE OČEKUJE JOŠ VEĆA ZARADA.

// NEKE SU STVARI NEOPROSTIVE, POGOTOVO KAD TI UNIŠTE VOLJENU IGRU!/

DANIJEL REŠKOVAC

Nije to bilo ni tako davno - Dario je uživao u svom novom PlayStationu 2, koji je nabavio među prvima, ali i tulio kako mora igrati samo tri igre jer igara, kao što znate, baš i nije bilo u prvim tjednima babinja. A u mojoj se kanti igrom slučaja našla naaaajbrža i naaajmoćnija GeForce 2 geteesica uz koju je kao dar stigao i *Soldier of Fortune* kako bi pokazao sve njezine moći. Igra koja je već odverglala svoje na svim top-ljestvicama možda i nije bila najreprezentativniji primjerak za demonstraciju GTS-ice, ali je izgledala prelijepo i bio mi je gušt vući se po zidovima i pokazivati društvu detaljne teksture. Naravno da Dario nije dijelio iste gušte. Od trenutka kad je vidio *SoF* na kompu, nazvao me nekoliko desetaka puta da bi mi pripomenuo da je na PS2 grafika slična, ako ne i ista. Teško, jer sama je kartica stajala gotovo koliko i konzola, ali Dario ko Dario, ne voli se baš miriti sa životnim činjenicama. Kraljevski argument koji je trebao odgovoriti na sve rasprave o različitosti (prvo po džepu) između platformi bio je: *Soldier of Fortune* je najavljen i za PS2! Pa da vidimo tko što može, a tko ne može, iliti čija majka crni klot/frket opanak, a kome obojak, tko drugome kopa jamu, ti njemu mamu, i tako to...

I SRETNI VOJNIK je stigao. I svi smo bili sretni. Barem dok ga nismo pokrenuli. Američki testeri već su nas malo ohladili svojom ravnodušnošću, ali, hej, *Soldier of Fortune* ne može biti toliko loš, pa odigrali smo ga na *piceku*, osim toga, grafičke mogućnosti PS2 uopće nisu loše, pogledajte samo *Metal Gear Solid 2*, svašta se tu može napraviti, potrebno je samo malo volje ili japanskih gena pa da nam se budućnost čini veselija. A *SoF* na prvi pogled ne očarava. Zanimljivo, čak je i prva animacija trznula na istom mjestu na kojem je obično trznula i PC-inačica na kanti koja nije imala dovoljno memorije. Hm, dakle, možda se tu krije rješenje PS2 problema...? Ne, nije problem u PlayStationu, nego u programerima. O čemu je riječ?

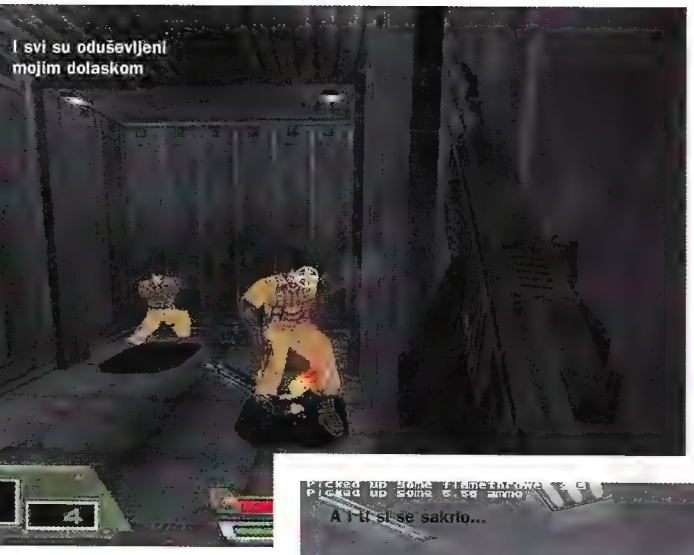
UZROK SVIH NEVOLJA ovaj put nije bezrazložno uspoređivanje igre na PC-ju i PS2. I uopće nije problem napraviti FPS dostojan PS2. Eto, imamo *Red Faction* koji to dobro pokazuje. Ne, ovaj put je pred nama, dame i gospodo, očiti primjer programera koji su brzopleto ili nenamjerno promašili cilj. Kad je *SoF* izašao na PC-ju, nije bio igra s revolucionarnim engineom. Utemeljen na *Quake II engineu*, programeri su ga još malo preradili pa je nastalo nešto što se zove *Ghoul*. Njegova je prednost bila podjela zona gađanja na čak 26 točaka tijela, što se zorno ogledalo na neprijateljima koji su padali pod našom paljbom. Ako protivnika pogodite u glavu, automatski će pasti, a na zatiljku će imati golemu izlaznu ranu. Pogodite li ga u koljeno, šepesat će i jaukati. Dobivši metak u trbuh, primit će se za nj i tromo pasti. Osim toga, frikovi su mogli komadati tijela i biti zadovoljni realnošću ranjavanja. Ne bojte se, taj osebujni dio je prenesen vjerno i na PS2 inačicu.

Čak se ni na naredbe ne možemo posebno žaliti. Uobičajeno kretanje i pucanje, brzo ćete se

// TKO JE JOHN F. MULLINS? /

Ne biste vjerovali, ali glavni lik ove igre doista postoji - pekar je u Murfrreesborou, Tennessy. Ne, šala, čovjek se stvarno tukao u svim ratovima koje su Amerikanci izmislili i bio pripadnik Zelenih beretki. Po umirovljenju poznat je kao savjetnik U.S. armade, biznismen (tvornice oružja, hah!) i velika faca koja održava semi nare po svijetu jer, atipično za Amera, zna čak četiri jezika. Svojim je savjetima pomogao i pri izradi ove igre, stoga se nemojte žaliti da je nestvarna!

Za one koji vole sve u smeđim tonovima...

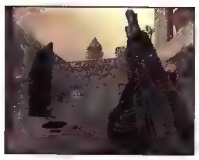


naviknuti, ponekad će vam se činiti malo čudno, ali niste vi krivi, psovke uputite programerima, mi smo mislili da smo se dječjih bolesti upravljanja u FPS-ovima riješili još na *jedinici*. Očito nismo. Ako ste sretni i imate USB-tipkovnicu i miš, trebali biste biti zadovoljniji. Je li to dovoljno? Nije, jer ste zaslužili igru koja vam neće umarati oči i od koje vas neće boljeti glava. Jer na PS2 je moguće napraviti *frame rate* od kojih 50-60 sličica u sekundi, što je već optimalna granica podnošljivosti u svijetu današnjih igara. Ali tridesetak sličica u sekundi, a zna ih biti i manje, izigrat će naše strpljenje već pri prvom okretanju želuca, pogotovo ako imate lošije televizore. Šteta, jer igra je mogla biti igriva kao i na PC-ju. Ista količina akcije, dobro smišljenih nivoa i zgodna oružja trebala su biti jamstvo zabave. Ovako je ostala samo pucačina koja nije loša, ali je daleko ispod očekivanja.

GRAFIČKI, *Soldier of Fortune* se nema čime dičiti. Uz već spomenuti nedostatak *frame ratea*, jednostavno ne izgleda kako bi trebao. Dovoljno je već na samome početku prići zidu i uvjeriti se da od mojih omiljenih tekstura nema ni t. Najveće razočaranje doživio sam u Iraku gdje ne samo da nije bilo sve one divne ornamentike na zidovima, nego je pogled s krova zemljanih kuća tjerao u očaj - nebo, pogled u daljinu, a posebno mjesec (pa dobro, zar je velika nauka napraviti okrugli mjesec?!), sve izgleda kao jeftina kopija Van Klompa, ma kao one konzole koje su se na placu prodavale pod PlayStatione, a zajednička im je bila samo siva boja. Ajde, zvuk barem nisu mogli zeznuti, jaukanje je ostalo isto, ponekad i pretjerano, ali smiješno. O multiplayeru nećemo, zamislite petominutno snalaženje u 15 frameova i psovanje, psovanje...

Žao mi je što to moram reći, ali *SoF* je veliki promašaj. Igrat ćete ga samo ako ste veeeliki nostalgičari i ljubitelji, ili FPS-frikovi. Svi ostali morat će ga zaobići i pričekati neko novo otkriće. Dugo učitavanje koje nisam želio spominjati jer se ipak nismo svi rodili na ultrabrzim platformama je dodatan razlog zbog čega će ga mlađi korisnici izbjegavati jer će u međuvremenu pomisliti da im je riknula konzola.

I što nego zapjevati tužno: "Vidi šta su mi uradili od igre, mama...!"



// NAŽALOST, LJUBITELJI ĆE FPS-OVA PRIČEKATI NA OMILJENU IGRU/

Soldier of Fortune: GOLD

DOBRO	LOŠE
/ osrednja pucačina / veličina nivoa, trajanje / trudim se, trudim...	/ izgled, izvođenje, joj, sve. / glup AI / ne volimo je

GRAFIKA	Sramota za SoF	5
ZVUK	Oke, no complain	7
IGRIVOST	Igrivo, ako se baš mora	6
TRAJNOST	Ma ne, zaboravite	4

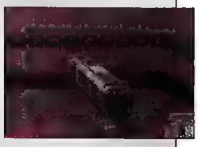
Radije bih odigrao prvog *Aliena*, dobro razmislite i pogledajte prije kupnje

5

PIŠTOLJČIĆI.../

I kako to obično biva, FPS-ovi nisu FPS-ovi bez oružja. Od klasičnog naoružanja spomenimo:

DŽEPNI NOŽIĆ - prikladan za rezanje popularne podriguše ili čačkanje noktiju



9-MILIMETARSKI PIŠTAĆ (black panther) - jedan od najpopularnijih modela eto već 19 godina. Ah, kako vrijeme leti...

VEEEELIKI PIŠTAĆ (silver talon) - prikladan za prave frajere. Elegantan i pogodan za svaku torbicu

SHOTGUN (berseker) - a što bismo brez nje?!

SNAJPER (eagle eye) - hoćeš u lijevo ili desno oko?

SUBMACHINE GUN (raptor) - efikasan u kratkim rafalima. Nakon njegovog performancea svi će vam se klanjati

SILENCED SMG (bulldog) - još bolji i tiši

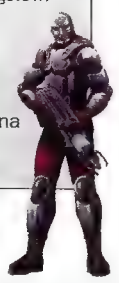
HEAVY MACHINE GUN (M-75 guardian) - za one koji ne znaju lijepo...

ROKETLJEN LONČER (M202A2 "Flash") - ajme, majko, pokušajte na R2...!

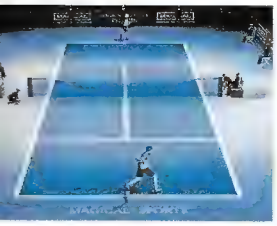
BACAČ PRAMENOVA (M343D) - podsjeća na dalmatinsko ljeto i zagorjele ćevape

H-24 SLUGTHROWER (heavy hitter) - bam bam bigelow!

MICROVAVE PULSE GUN - i onda još recite da mikrovalna nije štetna

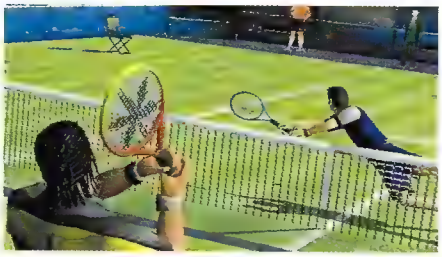


Igrači na mreži često mogu iznenaditi fantastičnom povratnom loptom nakon gotovo očajničkog bacanja



Single mečevi igraju se na Masters terenima koji nemaju dodatne linije za parove

Svaki igrač ima mentalitet o čijem stanju ovisi kvaliteta udaraca i kretanje, dok je ispod crta koja označava snagu udarca



Pred vama je jedini ženski predstavnik u igri. Jedna ko nijedna...

Iako je ovdje passing uspio, treba reći da u *HH-u* gotovo nema izgubljenih lopti i svaki bod treba dobro izraditi na način koji ovisi o predispozicijama lika s kojim igrate

CENTRE COURT: HARD HITTER

Vodeće multiplayer sportske simulacije kao što su PES, NBA Live i NHL dobile su ozbiljnu konkurenciju, a igrači konačno jedan sjajan tenis

// ŽANR /
ARKADNI TENIS
// IGRAČI /
1-4
// GODINE /
10+
// IZLAZI /
U PRODAJI
// PROIZVOĐAČ /
MAGICA_
// IZDAVAČ /
MIDAS

http://www.midasinteractive.co.uk/

TOMISLAV TOMAŠIĆ

Nakon mjeseci iščekivanja te frustrirajuće i nedorađenog *WTA Toura* (PSX 33), konačno smo koncem ožujka dobili simulaciju tenisa koja bi se mogla duže vrijeme zadržati u našim konzolama. Kako smo u istom razdoblju bili počašćeni još jednom jednako kvalitetnom igrom iste tematike (o kojoj također čitajte u ovom broju), a i treća će uskoro (*Virtua Tennis 2*), jasno je da za virtualne tenisače konačno dolaze bolji dani.

JEDNOSTAVNO I SVRSISHODNO *Hard Hitter* nije osobito "cifrasto" izveden, tako da ne morate očekivati ništa slično *FIFA-inoj* raskošnoj prezentaciji bez obzira na zvijezde koje se u njemu pojavljuju. U početku bi se čak mogao steći dojam da nešto nedostaje, ali kad počne igra, jasno je da su svi potrebni sastojci tu: kao prvo, trening, potom ekshibicijski mečevi na kojima ćete ostaviti najviše vremena jer su zapravo sinonim za multiplayer igru, i na posljetku arkadni mod gdje nakon treninga dodatno brusite stečene teniske vještine. Iznimnu pozornost valja posvetiti treningu čije uspješno završavanje doista zahtijeva mukotrpan rad pa kad nakon nekoliko pobjeda u arkadi ili protiv prijatelja pomislite da sve znate, svratite na trening koji sadrži čak 30 zadataka i vidjet ćete koliko vam još vježbe treba do savršenstva. Arkada nije previše zahtjevna ako izaberete jednog od ponuđenih igrača, no odlučite li se za editiranog igrača ili igračicu, stvar se dramatično mijenja. Vrlo je zanimljiv način na koji se igrač editira. U igri je moguće igrati na četiri načina (*net player, stroker, all rounder, hard hitter*), stoga prvo treba odrediti na koji će način igrati vaš igrač. Zanimljivo je spomenuti da igra nudi desetak pitanja nevezanih uz tenis na temelju kojih će vam ponuditi tip igrača koji najbolje odgovara vašem karakteru. Stil igre moguće je odabrati i kraćim putem, a nakon toga slijedi izbor lika, odjeće i, što je važnije, način udaranja forhenda, bekhenda i servisa. Potom slijedi borba u kojoj treba 6 puta dobiti *tie break* protiv 6 različitih protivnika, a nakon svakog uspjeha, ovisno o načinu na koji ste do njega došli, dobivate određene bodove. Postoji tu i jedna nelogičnost - odlučite li ponoviti igru u slučaju početnog neuspjeha, nije moguće pobjedom protiv onih protiv kojih ste prošli put izgubili zaraditi nove bodove (barem meni to nikako nije uspjelo) tako da editirani igrač ostaje onakav kakav je bio u prvom nastupu.

PURE TENNIS Sama teniska igra svodi se na uspješno izvođenje osnovnih udaraca (*slice, flat stroke, top spin* i *lob*) te kombinacije voleja svih tih udaraca. Korištenjem lijevog analognog sticka dodaje se smjer i doseg lopte, a prije toga istim stickom potrebno je doći na pravo mjesto prije loptice i pripremiti se za udarac, što je itekako važno jer je udarcima "punjenjem" crte, odnosno dužim pritiskom na željenu tipku, moguće dodati jačinu, no izvedivo je jedino ako ste u pravo vrijeme na pravom mjestu i imate vremena napuniti crtu i uputiti ne samo preciznu, nego i snažnu loptu. Kvaliteta udaraca i način na koji se izvode ovisit će i o mentalitetu koji raste i pada zavisno o kvaliteti igre, što drugim riječima znači: ako je dobro jedno, dobro je i drugo. Na grafiku i zvuku gotovo i nećete obraćati pozornost tijekom igre, što znači da nisu ništa osobito, ali će, zahvaljujući iznimnoj igrivosti, upotpuniti sliku o kvaliteti *Hard Hittera* u kojem ćete bezgranično uživati i koji će vam trošiti vrijeme.

// IAKO NA PRVI POGLED DJELUJE ARKADNO, *HH* VEĆINOM FINESA, A OSOBITO *TIMING* UDARCEM, DOKAZUJE DA JE AMBICIOZNA SIMULACIJA/

Centre Court: Hard Hitter

DOBRO	LOŠE
/ vrhunski multiplayer / mogućnost editiranja igrača / odličan motion capturing	/ premalo turnira / premalo komentara / efekt sunca na travi smanjuje vidljivost

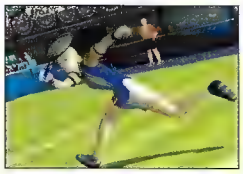
GRAFIKA	Renderware tools još uvijek je dovoljno dobar	7
ZVUK	Nedostaju komentari igrača	6
IGRIVOST	Simulacije tenisa su uvijek blistave. HH nije iznimka	8
TRAJNOST	Single više-manje, multiplayer je bezvremenski	8

Još jedan odličan tenis koji plijeni svojom igrivošću u multiplayeru, dok ćete u single playeru samo trenirati za borbu protiv ljudskih protivnika

8

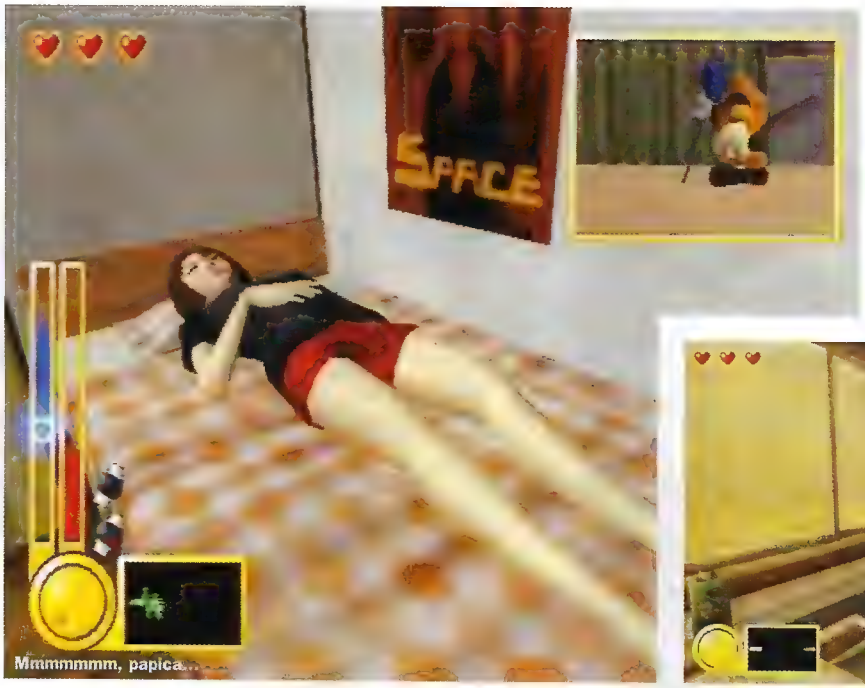
// ASOVI /

Iako proizvođač na završnoj špici igre ističe da su likovi potpuno fiktivni, čak će i površniji poznavatelji tenisa lako uočiti poznata lica sadašnjih i bivših teniskih mega zvijezda (McEnroe, Noah, Becker, Chang, Sampras, Agassi, Ivanišević). Čak i kad vam lica ne bi ništa govorila, kretnje prilikom servisa, ruka kojom igraju i način na koji igraju jednostavno i lako otkrivaju o kome je zapravo riječ. Osim dečki, tu je i jedna djevojka čiji živi uzor ne mogu odrediti (vjerojatno Graf), a isto je s dodatnim muškim i ženskim likom koji možete odabrati pri editiranju igrača.



Hm, zgodna točka uboda. I love this game!

I eto ti vraga, spazila me!



Ako mu se ne sviđa program koji gleda, zaletite se u daljinski

MR MOSKEETO

// ŽANR /
HM, LETAČKA SIMULACIJA :)
// IGRAČI /
1
// GODINE /
2-
// IZLAZI /
U PRODAJI
// PROIZVOĐAČ /
ZOOM
// IZDAVAČ /
FRESH GAMES (EIDOS)
http://playfresh.uk.eidosdns.com/

// OSTAVITE MI NAJMEKŠE MESO! /

Sve ono što ste oduvijek željeli, a niste se usudili pitati, zastrašujuća ispovijest Mr Moskeeta napokon je pred nama. Kako je biti komarac? Što znači biti gladan ljudske krvi? I zašto mu, zaboga, svi plješću kad ga vide?!

DANIJEL REŠKOVAC

Što da vam kažem, igra zbog koje sam kupio PlayStation 2 napokon je stigla. Ja sam svoje kupio, *dvojka* me više ne zanima, čekam *trojku* i nove nastavke najsimpatičnijeg komarca, i zalažem se za zaštitu tih plemenitih kukaca zbog kojih više nitko ne može tvrditi da je čistokrvni pripadnik odabrane rase.

A sve je počelo žalobnim kukanjem kad smo na netu uhvatili lude Japance koji su opet izmislili novo čudo. Napraviti igru koja je simulacija vampirusa komarca zahtijeva mnogo petlje i ludosti. "Šteta što nikad neće doći u Europu", kukao je Dario, a ja sam tog dana poželio postati Japancem, no jedini dan kad sam nešto postao u životu bio je 29.11. 1977., dan kad sam postao pionir. Mislim da Japancima neće biti dovoljno samo opremanje kapom i maramom, ondje se nešto mora i raditi... Bljak! Alo, netko u veleposlanstvu?! Mogu li ja biti pridruženi član?

BAUK VAMPIRIZMA srećom je nenadano poharao i Europu. Eidos je odlučio izdati *Mr Komarca* u posebnoj izdavačkoj sestrinskoj kući koja će se baviti samo uvrnutim igrama iz Japana - Fresh Games. Zajedno s *Mad Maestrom*, pomaknut će granice inovativnosti u igraćem svijetu, a mi ćemo se samo oblizivati, mljac. Mislim da vam je jasno u čijoj ste ulozi u *Mr Moskeetu*. Treba li vam objašnjavati da morate skupiti dovoljno krvi da biste preživjeli zimu (!?). Dobro, sve nebuloze prihvaćamo, samo da bismo mogli nesmiljeno terorizirati obitelj Yamadu, tipičnu japansku tročlanu obitelj, s preslatkom tinejdžerkom Renom kao kćerkom. Pogađate li kome će biti najslađe piti krv? Bando perverzna!

Nakon uvoda u kojem će vam žena lascivnog glasa objaviti vaše dužnosti možete se baciti na posao. Iznenađujuće, ali naredbe su iste kao i one u *Ace Combatu*! Ha, igru su radili ljudi koji se znaju zezati.

Zadatak vam je zapiknuti se na strateška mjesta ljudskog tijela (kod žena uvijek zanimljivo odabranih!) i okretanjem desne gljive popiti krvi što više možete. Pritom je važno paziti na brzinu jer kad uznemirite ljubaznog domaćina, mogli biste uskoro glumiti i palačinku s crvenim nadjevom. U boljem slučaju, spazi li vas vaša meta, nastat će *fajt* u kojem morate pronaći točno pozicioniranu *relax* točku na tijelu. Udarom u nju, pripadnici divovskog ljudskog roda neobjašnjivo će se smiriti i lagano odahnuti, što znači da je opet vrijeme za posao.

SVU DUHOVITOST *Mr Moskeeta* trebao bi otkrivati svatko za sebe, jer nama nije dosta jedna stranica da bismo opisali sve fore koje se ovdje mogu naći. Grafički, igra i ne izgleda kao što to očekujemo od *dvojke*, ali ovaj put naglasak ionako nije na grafici, nego na igrivosti i smijehu. Laganu erotičnost pojedinih scena starcima ćemo objasniti riječima: "Pa što, barem nije nasilno...!" Rekli bismo i bez krvi, ali ipak... A poslušajte samo zvukove kojima se glasaju ljudi i vaš komarac! Pa *mjuzu* s kojom ćete imati problema svrstavajući je u žanrove sve dok vam ne padne na pamet kako je ista kao i ona koja se vrti u pornićima... Ma ima ovdje svega, kupite i uživajte!

STRATEŠKE TOČKE /

Nemojte misliti da je *Mr Moskeeto* lagana arkadica. Od druge misije nastaje pravi pakao i mučan lov na krv. Koliko god veliki i tromi bili, ljudi vas mogu brzo spljeckati, a igra će vam ponuditi sve teže dostupna mjesta za sisanje. Pogledajte samo gdje ćete morati sletjeti u sedmoj misiji. Blagi užas! Da je barem Renina usnica...

Mr Moskeeto

DOBRO	LOŠE
/ duhovito i originalno / dobri efekti / odlična igrivost	/ ne toliko dobra grafika / neokretnost komarca / trajanje

GRAFIKA	Mogao bi i bolje, ali ne zanima nas	7
ZVUK	Hehehehe	8
IGRIVOST	Odlična	9
TRAJNOST	Prosječna	7

Originalna i dobro napravljena igra

8

Koncert za zaljubljene. Bolje bi vam bilo da uspijete

Umjetnik u stvaranju. Mjestaaaaaaa!

Valkire za smirivanje svemiraca. Maaaestralno!

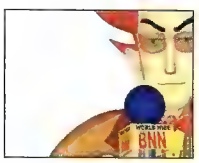
Upa, krivo, jedan ubijen

MAD MAESTRO

Mislite li da je lako stajati između publike i orkestra? I trpjeti gudalo prve violine koje vam kopa po nosu? A smijali ste se Bernsteinu kad je mlatio glavom i rukama...

// ŽANR /
IGRA ZRENJA
// IGRAČI /
1
// GODINE /
5+
// IZLAZI /
U PRODAJI
// PROIZVOĐAČ /
SCEI
// IZDAVAČ /
FRESH GAMES (EIDOS)

http://playfresh.uk.eidos-dns.com/



// OKUŠAJMO SE I U DIRIGIRANJU. TKO ZNA, AKO JEDNOG DANA... /

DANIJEL REŠKOVAC

Da, da. Svi smo se u stanju smijati dirigentima i oponašati njihove pompozne pokrete. A onda jednog dana shvatimo kolika je njihova uloga u nastajanju glazbene predstave. Pa ti ljudi rade više negoli redatelj i producent nekog filma zajedno! Samo o dirigentovom viđenju i promišljanju ovisi kako će neko glazbeno djelo biti odsvirano. A koliko je njihov posao važan govori i činjenica da su svi slavni skladatelji više voljeli sami dirigirati svoja djela bojeći se neshvaćanja i krive interpretacije. Vjerojatno otuda i naziv ove smiješne igre. Dirigent iliti maestro mora biti lud. Mora vrtjeti svoj film i mora biti uspješan jer nakon svakog takta čekaju ga mogući zvižduci publike.

SVU KOMPLEKSNOST ovog posla shvatili su i ljudi koji su radili na ovoj neobičnoj igri pa su, unatoč njenoj simpatičnosti i arkadnosti, pokušali što bolje prenijeti osjećaj upravljanja orkestrom i na našu omiljenu konzolu. I tu nastaje zanimljiva igra. Nešto što smo dosad imali prilike vidjeti i čuti pritiskajući gumbe joypada u ritmu rocka, dancea ili rapa, s tom razlikom što ovdje tipkamo klasiku, sintetičku, ali ipak klasiku. Zadatak je igre spasiti staru koncertnu dvoranu od zatvaranja, a to možete samo vi, najperspektivniji mladi dirigent. No kako je vaš orkestar još uvijek veličine omanjeg vatrogasnog benda, potrebno je okupiti brojnu ekipu koju ćete vrbovati u postavljenim misijama svirajući odabrana glazbena djela Saint Saensa, Čajkovskog, Mozarta, Wagnera i ostale ekipe iz Top Popsa.

GAMEPLAY je na prvi pogled jednostavan, ali začudit ćete se koliko je zapravo težak kad počnete igru. U taktu je potrebno pritisnuti bilo koji desni gumbić na joypadu. Većinom 4/4 takt predstavljen je na ekranu u obliku kružića koji se moraju pogoditi točno na vrijeme. No postoji još jedna kvaka. Budući da su gumbi na crnim joypadima analogni, prepoznaju i tri jačine pritiska. Ovisno o dinamici djela, morat ćete pogoditi i točnu jačinu odsviranog, što se opet ne čini teško jer je jačinu reagiranja gumba moguće podesiti u opcijama. Na sve su mislili, bravo! Ponekad će za naglašene note trebati i pritisnuti strelicu na lijevoj strani joypada. Ako zaribate, čut će se vrlo loše, zato oprezno! Zapravo, svaki vaš korak, usporavanje i ubrzavanje glazbe ili promjena dinamike odrazit će se i na ponašanje orkestra, što će ponekad biti smiješno jer vaše dirigiranje prate i animirane akcije sudionika koji onda čine čudne stvari. Vjerojatno je zato glazba koja se izvodi digitalizirana, što umanjuje dojam cjelokupnog izvođenja, no ovo je ipak igra, i orkestar ispred vas je sastavljen od čudnih bića, uključujući i svemirce kojima morate svirati Wagnerove Valkire ne bi li se smirili i ostavili Zemlju na miru.
Dizajn igre je nalik crtanim filmovima, stoga grafici nećemo tražiti dlaku u jajetu. Ovdje je važnija dobra zabava i, zamislite, edukativnost, što je vrlo pohvalno. Evo kako je malo potrebno da bi se dobila zanimljiva i zabavna igra koju bi trebalo igrati u svakoj školi, i to ne samo na satovima glazbenog.
Pun pogodak, očekujemo *bis* i nove nastavke ove ipak malo prekratke igre.

Mad Maestro

DOBRO	LOŠE
/ edukativnost i sve pedagoške blablarije / igrivost i zabava (zamislite, i to u spoju s onim gore!)	/ ponekad je prešarena teško pregledna / malo je kratka / glazba je sintetizirana

GRAFIKA	Niš' posebno, nije ni najvažnija	7
ZVUK	Uvijek može bolje!	7
IGRIVOST	Šarmantno i priv.ačno	8
TRAJNOST	Ne previše, ali pokušajte osvojiti A-klasu!	8

Zbog originalnosti, zabave i edukativnosti, ocjena više

8

// MINIGAMES /

U igri se mogu otvoriti i brojne miniigre u kojima se s frendovima možete natjecati baš kao u Bishi Bashiju. Tko će više, brže i bolje. No možda najbolja stvar krije se u opciji free play. Ondje nećete imati kružiće, zadani ritam ni glasnoću, sve određujete sami, bez kazni i pohvala. Pa da vidimo tko će bolje odirigirati Slike s izložbe Modesta Musgorskog.

ARMY MEN: RTS

// ŽANR /
RTS
// IGRAČI /
1
// GODINE /
12+
// IZLAZI /
25.04.2002
// PROIZVOĐAČ /
PANDEMIC STUDIOS
// IZDAVAČ /
3DO
http://www.3doeurope.com/a/rts/ps2.html

TOMISLAV TOMAŠIĆ

Kad se na PS2 pojavi igra ovog žanra, treba joj svakako posvetiti pozornost bez obzira na kvalitetu i količinu dosad ponuđenih. S obzirom da se nekako u isto vrijeme očekuje i potencijalno naprednija (sudeći barem po najavama) strategija u stvarnom vremenu *Conflict Zone* (PSX 34), *Army Men: RTS* bi mogao poslužiti kao dobro zagrijavanje.

TOY SOLDIERS *Army Men: RTS* je ostvario prilično dobru ravnotežu između taktičkih i strateških dijelova te razvoja što većeg broja jedinica kojeg se proizvođači svih RTS-ova bezuspješno pokušavaju riješiti ne bi li izbjegli "rush-in" ratovanje. Razvoj dakako nije lagan, a čučanje u bazi i štancanje tenkova možete odmah zaboraviti. Naime, za proizvodnju su potrebne i sirovine, a njih u samoj bazi baš i nema previše, a od sirovina je opet možda važnija energija koja se crpi iz odbačenih električnih naprava kao što su baterije ili igračke, jer je bez energije nemoguće proizvesti napredniju jedinicu poput helikoptera ili robota. Prvi je zadatak izgradnja baze koja se sastoji od četiriju središnjih zgrada (stožer, elektrana, baraka, garaža) oko kojih se gradi ostala vojna infrastruktura poput ograda, bunkera i tornjeva. Osnovne je zgrade moguće, i poželjno, što prije unaprijediti ako se žele proizvoditi jače jedinice te lagano krenuti u osvajanje terena. Igrom dominira novi sustav kontroliranja potpuno prilagođen PS2 kontroleru tako da ćete, nakon početnog navikavanja i učenja u dobrom trening programu, brzo prestati vapiti za mišem. Grafički engine dobro se nosi s detaljnim okolišem i precizno iscrtanim malim vojnicima i njihovim vozilima, a sve je popraćeno uobičajenim frazama iz vojničkog žargona. U igri osim spomenutog treninga postoji i klasičan sustav kampanje te tzv. velike bitke, dostupne tek nakon uspješno odigravanih kampanjskih misija. Ukupno gledano, *Army Men:RTS* je dobra igra koju bi svi, a ne samo ljubitelji žanra svakako trebali zaigrati.

Army Men: RTS

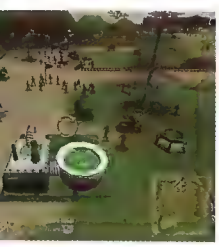
DOBRO	LOŠE
/ sustav kontrola / simpatična grafika / dosta igraćih opcija	/ nema multiplayera / nedovoljno adiktivna

GRAFIKA	7
ZVUK	7
IGRIVOST	7
TRAJNOST	7

S obzirom na količinu igara ovog žanra na PS2, svaki pokušaj je i više nego dobrodošao

Jasno vam je da se sprema sabotaža u stilu najboljih ratnih spektakala

Vojska zelenih nalazi dobru inspiraciju u obrani pozadinskog blaga u vidu pizze



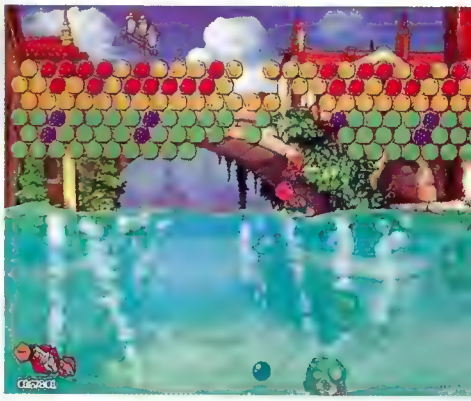
Borba se ovaj put vodi za prevlast nad luksuznim modelom dječje željeznice gdje je i baza zelenih

Žestok sudar pješaštva rezultirat će gomilom materijala za proizvodnju jedinica

Svaka lokacija na karti skriva nekoliko kompliciranih nivoa

Kroz pregradu na sredini možete gađati protivnika ili njegove kugle

Svaki lik ima svoje osobine, a kao što vidite, nekoliko ih je skrivenih



Ovo je već "voda do grla"

WORMS BLAST

// ŽANR /
LOGIČKA ARKADA
// IGRAČI /
1-2
// GODINE /
7+
// IZLAZI /
U PRODAJI
// PROIZVOĐAČ /
TEAM 17
// IZDAVAČ /
UBI SOFT
http://www.team17.com

BERISLAV JOZIĆ

Wormsi su se vratili! Ili ipak nisu? Ako ste ljubitelj borbi ljubičastih crvića, nemojte se prerano veseliti. Novi *Wormsi* donose sasvim nov stil igre koji nimalo ne sliči veselom napucavanju kakvo smo poznavali i voljeli. Ova će igra od vas tražiti brzo razmišljanje i još brže reflekse, a za veselje se morate pobrinuti sami.

NISU CRVI ZA DJECU... Iako ni dosadašnje inkarnacije borbenih crva nisu baš bile za mlađe igrače (mada svi znamo tko najviše uživa kad na neprijatelja baci eksplodirajuću ovcu), *Worms Blast* je tematikom i težinom bliži starijim igračima jer kombinira neke aspekte *Wormsa* s puzzle elementima iz poznatog *Bust-A-Movea*. Vaš lik u svom brodiću (!) ide lijevo-desno po dnu ekrana i oružjem napucava loptice iznad sebe. Meci su u bojama, a cilj je pogoditi kuglicu (ili kuglice) iste boje koja tada nestaje. Zvuči jednostavno, ali kad uzmete u obzir da se voda na kojoj pluta vaš čamac stalno diže, da svako oružje ima svoje specifičnosti i da su, dakako, loptice iznad vas postavljene na pomalo neobične načine - shvaćate što mislim kad kažem da je igra prilično teška.

...NEGO ZA MULITPLAYER U igrama utemeljenim na logičkim problemima grafika i zvuk su nebitni, no to ne znači da je *Worms Blast* ružan. Tehnički element koji će vam zadati najviše muke su kontrole. Svaki lik (odabirete ih na početku) ima čamčić s drugačijim značajkama - neki su sporiji, neki brži, neki se teže okreću i sl. Možda su to učinili namjerno, ali po mom mišljenju frustraciji zbog nespretnog pokretanja vozila lijevo-desno dok pokušavate naciljati iznad sebe nije mjesto u logičkoj igri. Načine kako sve možete igrati neću nabrajati (ima ih poprilično), a ono u čemu su *Wormsi* bili i ostali najbolji svakako je multiplayer - stoga je i *Worms Blast* najbolje zaigrati u društvu.

Worms Blast

DOBRO	LOŠE
/ šareno i veselo / nova vrsta logičkih problema / multiplayer ludilo	/ preteško za najmlađe / neosjetljive kontrole / zašto Worms?

GRAFIKA	7
ZVUK	6
IGRIVOST	6
TRAJNOST	7

Zabavniji udvoje, ovaj *Bust-A-Move* klon mogao je proći i bez *Worms* licencije

G1 JOCKEY

// ŽANR /
SIMULACIJA KONJANIŠTVA
// IGRAČI /
1-2
http://www.thq.co.uk

// GODINE /
12+
// IZLAZI /
U PRODAJI

// PROIZVOĐAČ /
KOEI
// IZDAVAČ /
THQ

AMAR REŠIĆ

Ako ste oduvijek maštali o konjima, konjičkim utrkama, ideji da postanete džokej ili sličnim budalaštinama imperijalističko-britanskog predznačja, evo prilike. Japanci (a tko drugi?) su se opet potrudili i napravili igru koju se ne može svrstati ni u jedan postojeći žanr (mada teoretski potpada pod žanr utrka) te svima omogućili da se okušaju u ulozi malih ljudi koji jašu na leđima velikih konja i svojim gazdama donose goleme novčane iznose, pretežno britanske funte. Konjičke utrke spadaju pod kapu prestižnih sportova dostupnih samo uzoritim malobrojnicima koji još uvijek gaje romantične običaje uzgajanja konja, te njihovog suočavanja na mnogobrojnim trkalištima diljem svijeta. Smještena uglavnom na područjima koja su stenjala pod okupatorskom čizmom iskonskog engleskog imperijalizma, ta trkališta omogućavaju mnoštvu zaljubljenika u konje i klađenje da gledaju utrke, pokazuju najnovije vojne dalekozore, otmjene toalete i damske šešire (pod egidom: što veći, to bolji), te psuju po službenoj dužnosti nakon što im konj izgubi za pola dužine od kljuseta iz suparničke štale. *G1 Jockey* vas tako stavlja u ulogu mladog džokeja koji tek počinje kročiti stazama svjetske štalne slave. Nakon što se inicijalno pogubite po izbornicima i tek nakon desetak minuta shvatite gdje i što, doći ćete u priliku odabrati buduću staju (domaći: štalu) za koju ćete raditi, prigodnog menadžera/icu, te se dati u sumanuto utrkivanje ne biste li jednog dana postali poznat i priznat džokej. Odabirom konja (a ima ih više od 700, možda čak i više, ne biste vjerovali) ulazite u utrku; što je bolje završite, otvaraju vam se bolji putovi za napredovanje. Interakcija s mnoštvom likova koji se pojavljuju tijekom igre tvori lijep ugođaj između utrka, a iznimno zabavno upravljanje (s taktiziranjem usporedivim s onima u F1 simulacijama) i mnoštvo modova igre jamče zabavu svima koji se osjećaju raspoloženima za "pomaknutu" vrstu zabave. Preporučujemo pacijentima i svima koji vole drugačije igre.

G1 Jockey	
DOBRO	LOŠE
/ stalna želja za napredovanjem / hrpetina konja i staza / promjenjivi vremenski uvjet	/ nema timarenja / konj vas ne može zbaciti sa svojih leđa / možda pomalo monotono

GRAFIKA	7
ZVUK	6
IGRIVOST	7
TRAJNOST	8

Jedinstvena ideja uobličena na jedinstven način

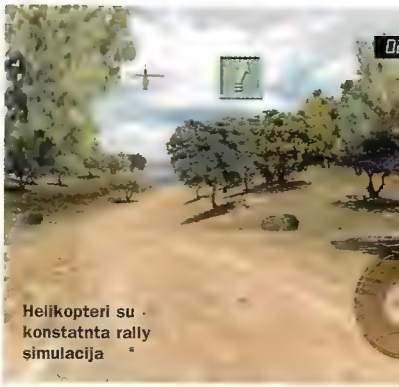
Pregledno sučelje, poput svih ostalih u igri

Trenutak pobjede praćen oduševljenim klicanjem s tribina

Pogled na utrku. Brza prestizanja i taktiziranje su osnova ovog jedinstvenog naslova

Ulazi s unutrašnje strane su jedini način probijanja na čelne pozicije

Znamo da dobro izgleda, ali ne izgleda. Vjerujte



Helikopteri su konstatnta rally simulacija

Evo slike koja se čini boljom nego što jest

PRO RALLY 2002

// ŽANR /
RALLY SIMULACIJA
// IGRAČI /
1-2
http://www.ubisoft.co.uk

// GODINE /
12+
// IZLAZI /
U PRODAJI

// PROIZVOĐAČ /
UBI SOFT
// IZDAVAČ /
UBI SOFT

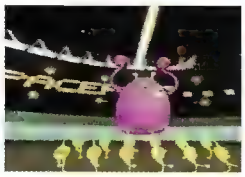
AMAR REŠIĆ

Pro Rally 2002 zaslužuje ponajprije pozornost ljubitelja sporta. Pojavio se gotovo niotkuda, popraćen zanimljivom odlukom Ubi Softa da ga ponudi na tržištu u pola cijene. Razloge treba tražiti u kvaliteti same igre koja se na trenutke čini kao da je stigla malo prekasno. Da pojasnimo: *Pro Rally 2002* se čini kao igra s PSonea nešto dotjeranije grafike i efekata. Naravno, nije baš sve loše, dapače igra nudi i mnoštvo zanimljivih opcija, no sve to zajedno pada u vodu u usporedbi sa sjajnim *WRC-om 2001* koji je zasad jedina rally simulacija za PS2 s kojom možemo uspoređivati novopridošlu konkurenciju. Ipak, izdvojit ćemo nekolicinu detalja koji unose sunce u poprilično mračan tunel prije polukružnog okreta: *PR 2002* donosi obvezno polaganje vozačkih ispita (koji i nisu baš lagani) nužnih za napredovanje u igri, a sve u cilju privikavanja na poprilično čudan način kontroliranja vozila. Auti (djelomice licencirani) se ponašaju kao da su im stražnje gume doslovce zalijepljene za podlogu, što zna biti poprilično iritirajuće, no istodobno i vrlo izazovno, dok će svladavanje uporabe ručne kočnice predstavljati izazov i za najokorjelije relijaše. Dobro je i što se u inicijalnom izborniku možete opredijeliti za hrvatsku zastavu pod kojom ćete voziti prevenstvo. Dobre su i konfiguracije staza. I to je to. Ostalo je prosječno, pa čak i ispodprosječno. Zvuk je "onako", grafika je kockasta i plošna (mada se na trenutke čini da bi se iz cijelog enginea dalo nešto i izvući da se netko potrudio), a najgore je što se čak i uz veliki trud u utrkama vrlo teško pobjeđuje. Ako je Ubi Soft želio napraviti pravu simulaciju, nešto je pošlo po zlu, a ako je želio napraviti igrivu arkadu, žao nam je što moramo primijetiti da mu ni to nije uspjelo. Međutim, igra na neki čudan način budi inat (...ma pobijedit ću ja, mamu vam...) u igrača, pa bi se mogla svidjeti svim mazohističkim ovisnicima o automobilističkom sportu. Nama je to pet, a vi vidite...

Pro Rally 2002	
DOBRO	LOŠE
/ jeftina je / ima se što za voziti / auti se mogu uništiti	/ grafika / teško pobjeđivanje / ima predobrog konkurenta

GRAFIKA	5
ZVUK	5
IGRIVOST	4
TRAJNOST	6

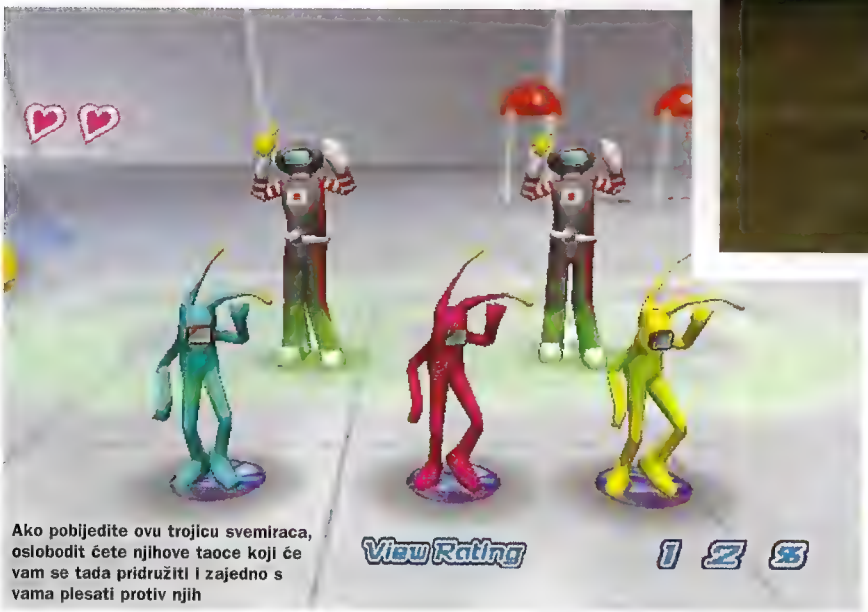
Moglo je biti i bolje.... ali nije



Jedan od glavnih neprijatelja. Najprije se morate riješiti malih žutih da biste se obračunali s velikim zelenim

Ovako je sve počelo. Iskrcavanje svemiraca na svemirodrom

Gitarist je bio pripadnik druge TV kuće koji će prijeći na vašu stranu u slučaju da pobijedite u dvoboju s njihovim reporterom i obogatiti glazbu dobrim solo dionicama



Ako pobijedite ovu trojicu svemiraca, oslobodit ćete njihove taoce koji će vam se tada pridružiti i zajedno s vama plesati protiv njih

Ulala. Glavni lik u igri. Reporter TV kuće Channel 5 i velika funki kraljica

SPACE CHANNEL 5

Borba protiv izvanzemaljaca koji žele uništiti Zemlju. "Prožvakana" tema? Ne, ako je oružje kojim se borite - plesanje

// ŽANR /
PLESNA AVANTURA
// IGRAČI /
1
// GODINE /
4+
// IZLAZI /
I. PRODAJI
// PROIZVOĐAČ /
SEGA
// IZDAVAČ /
SEGA

http://www.sega.com

// SVEMIRCI POKUŠAVAJU POKORITI ZEMLJU PLESOM. POKAŽITE IM TKO JE KRALJ PLESNOG PODIJA /

VEDRAN SANDIĆ

U ovom broju moći ćete pročitati recenzije uistinu neobičnih igara u kojima se pojavljujete u ulozi delfina ili komaraca, ili pak "uhvati ritam" igara gdje preuzimate ulogu već standardnog Parappe ili dirigenta orkestra. Čini se da je europsko (konzerva) tržište napokon spremno za takve igre koje već godinama žare i pale dalekim nam Japanom. *Space Channel 5* se savršeno nadovezuje na već spomenute.

PLESAT ĆEMO SVE DO ZORE... Po tko zna koji put neprijateljski raspoložena svemirska rasa malih zelenih odlučila je pokoriti svijet. Ali, umjesto da Zemlju "očiste" od Zemljana pomoću sofisticiranog oružja koje, dakako, posjeduju, oni su se odlučili za najstrašnije koje si možete zamisliti, a to je "funk". Naime, morat ćete plesati na tu *mjuzu* sve do smrti i tako zapravo umrijeti u "najstrašnijim mukama" (kao da ste vidjeli lice ninje). Ali kako to već ide na ovome svijetu, malo su se preračunali, to jest nisu računali na Ulalu koja radi kao specijalni izvjestitelj za TV kuću Channel 5. Ulala ne samo da je ponajbolji novinar za "krizne" situacije, nego je i kraljica funki glazbe čiji je životni moto: posjeduj funk, osjeti funk i budi funk. Dobro, dosta šale na račun funka. Glazba je izvrsna, što je i osnovni preduvjet za uspjeh ovog tipa igara. Iza "otkačene" priče krije se "standardna" igra u kojoj morate ponavljati određene poteze u ritmu "muzike za ples". Pred vama će se pojaviti "mali zeleni" i otplesati određene korake, a vi ćete ih morati ponoviti. Upamtite, nećete dobiti nikakvu pomoć u obliku ritmične crte na kojoj bi vam bili pokazani znakovi koje morate pritisnuti (poput Parappe), nego morate slušati što svemirci govore i rade, a potom to ponoviti u istom ritmu. Sve podsjeća na aerobik. Znate ono: gore, gore, lijevo, i još jednom, gore, dolje, desno. Osim sa svemircima, morat ćete se boriti i protiv konkurencije kao što je primjerice izvjestiteljica Puding s TV kuće Kanal 42.

SLUŠAJTE ME POZORNO, OVO GOVORIM SAMO JEDANPUT Igru krasi šarena grafika. Likovi su dobro animirani i postoji mnoštvo različitih plesnih poteza. Nažalost, postoje problemi s kamerom koja prati likove (pročitaj okvir), ali to bitno ne utječe na igru. Sustav igranja je iznimno jednostavan, pa ćete se igrom vrlo brzo zaraziti, ali kad je jednom prođete, male su šanse da je ponovno zaigrate. Najveći je problem što morate pozorno slušati koje poteze trebate izvesti jer se ne možete u cijelosti osloniti na ono što vidite na ekranu. Ponekad će protivnik vikati lijevo, a kretati se udesno, što će vas zacijelo zbuniti i natjerati da pogriješite. Dakle, slušajte pomno što govori i upravo to i učinite. Osim glazbe, čuje se i mnogo zvukova u pozadini pa ponekad jednostavno nećete razumjeti koji pokret morate izvesti, ali to se stvarno rijetko događa. Sve u svemu, *Space Channel 5* je iznimno zabavna igra, jedino što vrlo brzo dosadi.

// POLUPROIZVOD? /

Space Channel 5

DOBRO	LOŠE
/ totalno "otkačena" igra i priča / dobra glazba / mnoštvo plesnih poteza	/ likovi ponekad "zapinju" ili se međusobno preklapaju / nakon početnog oduševljenja, uprzo dosadi

GRAFIKA	Ljepo, ali se povremeno "preklapaju" objekti na sceni	7
ZVUK	Dobra glazba je presudna za igre ovog tipa	8
IGRIVOST	Atmosfera je otkačena i jednostavna. Zarazno	8
TRAJNOST	Male su šanse da ćete je uskoro opet zaigrat'	5

"Otkačena" igra. Ako vam se svida *Parappa* i slične "uhvati ritam" igre, svakako biste je trebali odigrati

Svaki udarac s pravilnim "timingom" bit će nagrađen gore navedenom porukom

S obzirom da nema zamišljene putanje kretanja loptice, ovaj pogled može otkasati završetak igre

U ovoj bi situaciji bilo mudro dodati malo desnog *felša* da bi se izbjeglo slučajno ulijetanje u pijesak

Vrlo rizična situacija u kojoj treba biti mekane ruke da se loptica ne otkotrlja u vodu

HOT SHOTS GOLF 3

Mnoštvu odličnih naslova o kojima možete čitati u ovom broju dodajemo još jedan koji će zasigurno razveseliti sve ljubitelje ove sjajne serije

// ŽANR /
SIMULACIJA GOLFA
// IGRAČI /
1-4
// GODINE /
12+
// IZLAZI /
U PRODAJI
// PROIZVOĐAČ /
CLAP HANZ LIMITED
// IZDAVAČ /
SCEA

http://notshotsgolf3.scea.com

// AKO STE ŽELJNI MEĐUNARODNOG DOKAZIVANJA SVOJE VJEŠTINE, JEDNOSTAVNO REGISTRIRAJTE SVOJU KOPIJU IGRE I PREUZMITE LOZINKU ZA GLOBALNI TURNIR/

TOMISLAV TOMAŠIĆ

Svakom pravom ljubitelju virtualnog golfa srce jednostavno mora zaigrati na spomen *Hot Shots Golfa*. Iako smo se već susretali s dobrim simulacijama golfa (neke su, primjerice *Actua* serija, ostavile i dublji trag, a *Tiger Woods* se održao do danas), *HSG* (da ne bi bilo zabune, riječ je o igri koja u Europi izlazi pod nazivom *Everybody's Golf*) je od pojavljivanja suvereni vladar na svom području. Nijedna igra nije toliko dobro dočarala napetost, koncentraciju i težinu natjeravanja male bijele loptice po livadi na vedar, veseo i opuštajući način zbog čega je svakodnevna borba protiv ljutih protivnika i elementarnih nepogoda bila pravi praznik čak i pri porazu.

OH, HAPPY DAY Ne gubeći vrijeme, nakon početnog oduševljenja stavio sam disk u igru i - oduševio se još više. Još jednom su se otvorile prekrasne fotografije i slike idiličnih pejzaža koji su samo čekali da na njih zakoračim svojom virtualnom cipelom. U mnoštvu ponuđenih igara (u oba ih moda igranja, single i multi, ima čak 9) brzo sam odabrao poznati VS mod, i već sam naišao na novost. Način igranja je isti, dakle treba poraziti protivnika, no sada meč možete završiti i prije posljednje rupe steknete li prednost od 4 boda, što otključava lik protiv kojeg igrate i omogućava odigravanje brzopoteznog "jednorukog Jacka" koji, budete li imali sreće, donosi dodatnu nagradu. U odnosu na prethodne nastavke, način igranja je ostao isti, tj. savršen - upravo onakav kakav treba biti. Izmijenjen je tek sustav *puttinga* (spremanja loptice u rupu na *greenu*) jer više nema olakšavajuće zamišljene putanje kretanja loptice, nego sukladno konfiguraciji terena valja dobro i vješto procijeniti kuda će se loptica kretati na putu do rupe, što, moram reći, znatno otežava završetak svake rupe, ali i igri daje novu dimenziju, stavljajući igrače pred novi izazov s kojim se čak ni iskusni golferi neće lako nositi. Zbog toga je u single player mod inkorporirana standardna trening opcija u kojoj svaki udarac možete beskrajno ponavljati dok konačno ne uhvatite pravi osjećaj kretanja loptice kako po zraku, tako i po travi. Uz VS i trening, tu je još i klasični *stroke play*, turniri te novi internacionalni turniri koji bi trebali barem djelomice utažiti sve veću žeđ igrača za mrežnim igranjem na Internetu. Da ne bi bilo zabune, potpuno mrežno igranje u stvarnom vremenu još nije moguće (u idućoj inačici *Hot Shotsa* i to će biti moguće), već se turniri izvode jednostavnim slanjem rezultata na službenu web stranicu igre (**http://hotshotsgolf3.scea.com**), pa se konačni redoslijed objavljuje nakon nekog vremena. Naravno, to vrijedi samo za Amerikance, a čim se igra pojavi u Europi očekujemo sličnu mogućnost.

PREKRASNO I RASKOŠNO Tim je riječima najlakše opisati grafičku izvedbu *HSG-a* bez mnogo prenemaganja. Sve je toliko dobro i detaljno, a opet, s druge strane, veselo i zabavno da je na grafiku doista besmisleno trošiti suvišne epitete. Igru jednostavno treba nabaviti i odigrati. Tu je još i nebrojeno bogatstvo kamera koje prate tijek igre i vrlo su korisne, pogotovo na terenima prošaranim klancima i rupama, te sjajno animirani likovi potpomognuti dobrom glazbom i nešto lošijom zvučnom pozadinom koja bi trebala zvučati malo prirodnije. Sve to zajedno daje ne samo izvrstan golf nego općenito iznimnu igru s kojom ćete lako "ubiti" vrijeme i pritom se sjajno zabaviti.

Hot Shots Golf 3

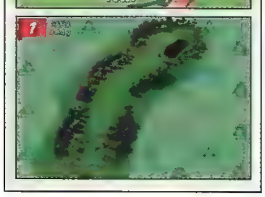
DOBRO	LOŠE
/ raskošna prezentacija igre / pregršt različitih oblika zabave / prekrasan vizualni izražaj	/ u igri nema opcije "quit" / radosno mogu objaviti da nedostataka više nema

GRAFIKA	Bogata i precizna "cartoon style" grafika	8
ZVUK	Malo presintetični zvukovi prirode	5
IGRIVOST	Perfektna	9
TRAJNOST	Single i multiplayer zajedno imaju 9 modova igranja	8

***Hot Shots* je simulacija golfa koja nas ugodno iznenadi svaki put kad se pojavi na tržištu**

// PREZENTACIJA IGRE /

Iako su i prošla izdanja bila bogato opremljena različitim dodatnim sadržajima, ovo je gotovo savršeno, izvedeno na nevjerojatno simpatičan i topao način, ali i luksuzan. Uz mnoštvo dostupnih opcija koje se tiču same igre, u izborniku dominira DATA izbornik u kojem ćete naći čak 6 dodatnih izbornika s automatski snimljenim prikazima najbolji udaraca, podatke o statusu, dućan za kupnju bonusa, profile i animacije pojedinih igrača, inventorij te *history* zbornik koji je dostupan tek naknadno.



KING'S FIELD 4:
THE ANCIENT CITY

// ŽANR /
RPG
// IGRAČI /
1
// GODINE /
10+
// IZLAZI /
U PRODAJI
// PROIZVOĐAČ /
FROM SOFTWARE
// IZDAVAČ /
AGATEC

http://www.kingsfield.agatec.com

BERISLAV JOZIĆ

KROZ DUGE HODNIKE Iako će ljubitelji *King's Fielda* zacijelo biti oduševljeni novim nastavkom, između ostalog i zato što jako sliči drugom (koji mnogi smatraju najboljim u serijalu), njih je toliko malo da sa sigurnošću mogu reći da se većini igrača neće svidjeti. Bez obzira na jednostavnu i dosadnu priču, sporo kretanje kroz slabo naseljene nivoe te trzav engine, ovo je igra koju ćete zavoljeti zbog nekoliko kvalitetno napravljenih elemenata ili jednostavno zaobići.

NIJE SVE CRNO Dakako, ima i sivih i smeđih dijelova. Dapače, vrlo lijepih. Naravno, mislim na teksture koje su prilično dobro smišljene pa spetljane nivoe čine ugodnim za razgledavanje. A kad smo kod razgledavanja, bitno je spomenuti i novi (za ovaj serijal) *look* mod koji će vam u tome pomoći. Dok još govorimo o pozitivnim elementima igre, spomenimo i brdo različitih komada oklopa koje možete opremiti, raznovrsne magije i oružja od kojih će svako biti učinkovito protiv drugačijih protivnika. Sviđa mi se što ih ipak ne možete nositi neograničen broj jer vaš lik može podnijeti samo ograničenu težinu, što se sigurno neće svidjeti neodlučnim igračima koji najradije nose sve i ništa ne ostavljaju za sobom.

ALI NEKE STVARI JESU Ono što se sigurno nikome neće svidjeti je česti pop-up i kretanje igre brzinom od nekih 20-ak sličica u sekundi, da su zagonetke na koje nailazite prilično jednostavne, a protivnici opako teški iako ćete ih samo tu i tamo naći na velikim i praznim nivoima. Ukratko, ovo je igra koja će se svidjeti samo ljubiteljima prijašnjih nastavaka, a ako je ovo vaš prvi susret s *King's Fieldom*, zamislite da ga vidite prije 5 godina u doba njegove zagubljene slave.

King's Field 4: The Ancient City

DOBRO	LOŠE
/ teksture i specijalni efekti	/ trzavo i sporo
/ bogat izbor opreme	/ pop-up
/ kompleksan dizajn nivoa	/ bezvezna priča

GRAFIKA	6	Dosadno i sporo. Samo za ljubitelje serijala
ZVUK	6	
IGRIVOST	3	
TRAJNOST	7	

5

Šturo, dosadno i nedopadljivo, čak i za mech fanove

ROBOT WARLORDS

// ŽANR /
STRATEGIJA NA POTEZE
// IGRAČI /
1-2
// GODINE /
12+
// IZLAZI /
U PRODAJI
// PROIZVOĐAČ /
DAZZ
// IZDAVAČ /
MIDAS INTERACTIVE

http://www.midasinteractive.co.uk

DANIJEL REŠKOVAC

Još od igre *Ring of Red* nismo imali zadovoljavajući nadomjestak za *Front Mission* na našoj voljenoj *dvojci*. Pa su se onda dečki iz japanskog DAZZ-a sjetili i napravili nešto što bi trebalo sličiti *Front Missionu* i izgledati kao *Ring of Red*. Ne znamo kako su i u kojem stanju nastali ovi ambiciozni planovi, ali da su uspjeli, i nisu. Ne znamo ni kako nastaju te genijalne ideje. Ako hoćeš igrati *Front Mission*, onda ga igraj. Ne treba ti neki nezanimljivi klon u kojem će te nešto podsjećati na tvoju omiljenu igru, ali će te više stvari u njoj nervirati, pa ćeš požaliti dan kad si je kupio. A za *Robot Warlords* mogu reći baš to. Ja to nikad ne bih kupio, pa makar stajalo i dvadeset kuna! Na brzaka sklepana radnja koja prati događaje oko državnog udara u Japanu i blijedi likovi koji bi trebali zamijeniti svima nam drage likove iz *Front Missiona* već će nam na početku ubiti svaku želju za igrom. No, nije to sve, tek kad se nađemo na nivoima na kojima bismo se trebali poigrati razmještajem i borbom mechova, slijedi najgori dio priče, oni su toliko mutni i nepregledni da ih ne bismo poželjeli igrati ni da smo na pustom otoku.

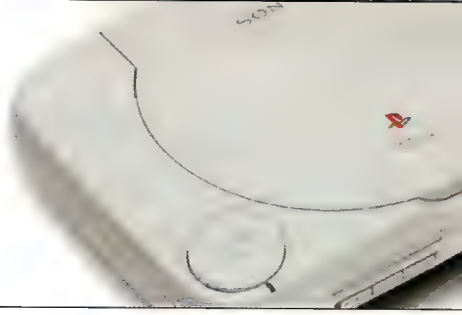
MOŽDA I DOBRO ZAMIŠLJENA ideja borbe, *countera*, nadogradivog oružja i dijelova pada u vodu čim shvatite da od toga nema koristi, jer neprijateljski mechovi neprestano pucaju po vama, dok vi na njih vršite samo pojedinačne napade. Grafički, *Robot Warlords* trebao bi izgledati znatno bolje da bi se pojavio na *dvojci*, ali nam proizvođači to čudo nude bez kompleksa. Ono što najviše cijenimo kod strategijskih igara, a to je jednostavnost izvođenja i akcije, ovdje je zakukuljeno i zamumuljeno da bismo za igranje trebali pročitati debele knjige uputa. Mo š si mislit! Nešto za što je u *Front Missionu* trebao jedan pritisak gumba, ovdje zahtijeva debelo filozofiranje, ili uopće ne postoji!
Ne, neću dvojiti, preporučit ću *RW* samo onima koji nemaju pametnija posla.

Robot Warlords

DOBRO	LOŠE
/ ne, ne mogu pronaći nijednu svijetlu točku	/ sporo
	/ dosadno
	/ neigrivo

GRAFIKA	5	Igrajte i dalje *Front Mission*
ZVUK	4	
IGRIVOST	1	
TRAJNOST	3	

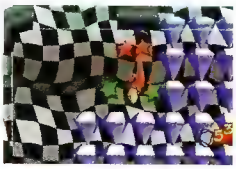
3



"O kamo samo, o kamo vode ova vrata", pita se kokoširani Romeo, "možda k mojoj dragoj da joj dam još love"

Puževi su nekim čudom brzi ko i kokoši, ponekad čak i brži... k vragu

Alfred stavlja masku i dihalicu te samo za vas odčepljuje odvod... prljav posao



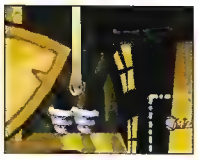
Evo, vizualizacija "grlom u jagode" fraze

ALFRED THE CHICKEN

Školski primjer platformske avanturice u dvodimenzionalnom izdanju. Slatko, slađano, slađe od najslađeg

// ŽANR /
2D PLATFORMA
// IGRAČI /
1
// GODINE /
6+
// IZLAZI /
U PRODAJI
// PROIZVOĐAČ /
MOBIUS
// IZDAVAČ /
SCEE

http://uk.playstation.com



// DA U NASLOVU NE STOJI DA JE RIJEČ O KOKOŠI, RUKU BIH DALA DA JE ELVIS /

ŠALAT NEVENKA

Jedan od elemenata koji nas često odbija od igranja nove igre je teško svladavanje naredbi ili/i nepregledna i nepoznata pravila igre. Naravno, nerijetko se zna dogoditi da upravo najbolje izvedene igre imaju najteži početak tako da zapravo bez upornosti nema (eventualne) ni zadovoljštine. Eh sad, ovdje je zapravo malo teže objasniti o čemu je riječ - je li početno svladavanje naredbi i pravila teško ili jednostavno... Uzet ću sebe kao primjer:

DAN PRVI: Uključujem igru, krećem gdje mogu krenuti, ali već na prvom nivou ne znam zašto se vrtim ukrug (?), zašto me vraća na pozicije kojima sam već šetala i zašto me sve skupa tjera u plač. Isključujem igru. Plačem.

DAN DRUGI: Hranim guje u dvorištu, uključujem igru, nastavljam gdje sam stala (početak), otkrivam zašto se vrtim ukrug, tj. otkrivam da se zapravo ne vrtim ukrug, sramim se cijele dvije minute, prelazim prvi nivo zahvaljujući otkriću da trebam pronaći sve plave balone, isključujem igru te se veselim modroj boji kao takvoj.

DAN TREĆI: Mislim na plave balone, zašto su plavi... razmišljam naglas... gubim koncentraciju, suši mi se jezik... propuštam dan, spavam.

DAN ČETVRTI: Čistim svinjsko korito kao uvod u igru, uključujem i prelazim drugi nivo, otkrivam nabijanje kljunom kao oružje te prelazim nivoe samo tako, dolazim do posljednjeg, desetog nivoa nakon kojeg slijedi nivo bez broja, razgledavam i uočavam big bossa, kljucam pomalo i gubim...gubim... odustajem.

ZAKLJUČAK: Eto, što se tiče početnih teškoća, teško je dokučiti gdje ste i upamtiti gdje ste bili jer vas vratašca kroz koja prolazite svaki put teleportiraju na neko mjesto gdje ste bili, ali možda i niste. Ako ste igrali *Abe s Exoddus* ili nastavak, sjetite se svih onih silnih vrata koja vas bacakaju po vlastitom nahođenju, ili još bolje *Silent Hilla*: jednom je jedna soba baš ta soba, dok je drugi put ta soba sve samo ne ta soba. Još jedan element koji nije baš za dječje glavice jest dumanje kako se izvući iz neke situacije ako ne znate kako se npr. ukrcati na oblak koji vas na dodir ubija, a baš se pomoću njega trebate nekako vinuti u visine. U jednu ruku, takve zamke/zagonetke tjeraju na daljnje igranje, a u drugu oni labilnog ponašanja vrlo će brzo odustati, sve ovisi o vama i skupini kojoj pripadate. Grafika je idealno pogođena s gledišta uzrasta jer nije namijenjena samo djeci nego i onima koji se tako osjećaju: žive boje, oble konture, pozitivan manjak detalja, pomalo halucinirajući ambijent poput najjednostavnijeg crtanog filma ili pak *Wormsa* i tamošnjih čudnovatih okružja.

Ali, igra koja se može završiti u dva dana i nije igra, to što sam se ja malo sprdala je bio poseban gnjev neba unutar moje glave, jer igru je doista moguće završiti čak i u jednom danu, no ipak uzmimo u obzir da nisam igrala do kraja zato što sam morala nego što mi se ipak svidjela iako mi se u početku, iskreno, nije sviđala. Eto tako, jesam li ja dobar primjer i posvećujete li uopće ikakvu pozornost mojim impresijama o igri, to je već drugo pitanje, no ako ne posvećujete, umrijet ćete u najstrašnijim mukama, tako mi svih sila svijeta, nunčaka i zlatnih ninja zvjezdica... hm.

// ALI ZAŠTO, AH ZAŠTO...? /

Iako je ambijent nekako više sanjarski, fabula je vrlo suvremena: vaša muška koka Alfred mora pronaći svoju ljubljenu koju je oteo zli Mekka čikn, i to dok je dama bila u velikom pohodu na dućane. Naime, u samom uvodu igre naglašeno je da je njegova djevojka, koka po imenu Floellia, jedan neuračunljivi potrošač te da sumanuto kupuje sve što se kupiti dade. Zašto, o zašto nikad neki muškarac nije stavljen kao lik koji voli kupovati.. O zašto, o zašto, ah, o zašto... ah...?

Alfred The Chicken

DOBRO	LOŠE
/ simpatična grafika	/ prema.o nivoa
/ Alfred koji izgleda ko kokoši Elvis	/ nepreglednost
/ poslušnost kontrolera	

GRAFIKA	Fantazijska i neproporcionalna	7
ZVUK	Raznovrsna glazba, možda nešto agresivnija	6
IGRIVOST	Igrivo kad se uhodate	7
TRAJNOST	Premalo nivoa, a k tome su i kratki	5

Uz volju važna je i koordinacija pokreta te brzina i motorika, a i neka vam je na umu ona: ako se i rasplačete, manje ćete piškiti

KICKBOXING

// ŽANR /
TUČNJAVA
// IGRAČI /
1-2
http://agetec.com

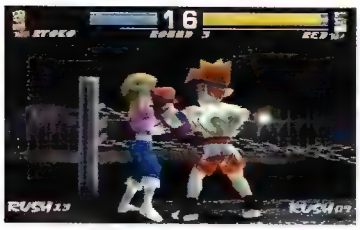
// GODINE /
7+
// IZLAZI /
U PRODAJI

// PROIZVOĐAČ /
D3 PUBLISHER
// IZDAVAČ /
AGETEC

TOMISLAV TOMAŠIĆ

Simulacije tučnjave su još od samih početaka PSonea postale njegov zaštitni znak, tako smo tijekom proteklih godina često svjedočili različitim pokušajima da se dosegne kvaliteta *Tekkena* (iako je *Battle Arena Toshinden* bio prvi predstavnik žanra, no u Europi nije ponovio uspjeh iz Japana). Danas je pred nama igra jednostavnog naslova koja nastavlja tradiciju dobrih igara koje će vas brzo zaraziti svojom igrivošću, dubinom i simpatičnom grafikom.

ČISTOKRVNI JAPANAC Korijeni igre su u Japanu, i to se vidi u svakom segmentu igre, osobito dizajnu i grafici. Opcije unutar igre uobičajene su za takav tip igara. To znači da je moguće igrati turnire na lokalnoj i višim razinama, sve do internacionalne, što uključuje borbe protiv šest protivnika, a dva poraza zaredom otet će vam svu raspoloživu energiju i izbaciti vas iz igre. Zbog toga je možda nešto bolje rješenje prvo malo trenirati ne bi li se sposobnosti borca kojim igrate uzdignule na višu razinu. Način igranja prilično je usmjeren na taktiziranje, pa bezglavo zalijetanje u protivničku obranu neće donijeti ništa dobra, osobito stoga što postoje udarci za trenutačno nokautiranje protivnika koje je moguće uvježbati na treningu (a koristi ih, naravno, i računalni protivnik). Svaki lik ima svoje specifičnosti koje ćete upoznati na treningu, pa ćete sukladno tome, ali i njihovom izgledu koji generira i pokreće solidan grafički engine potpomognut nenametljivim zvukom lako odabrati svog favorita i krenuti u osvajanje borilačkog Mt. Everesta.



Iako se čini da je situacija gotovo riješena, jedan udarac može sve preokrenuti

Ovo je jedna od onih igara u kojima veličina nije presudna za uspjeh

Story mod služi za otvaranje novih likova. Prvo ih je, naravno, potrebno poraziti

Kickboxing		
GRAFIKA	7	Nije *Tekken*, ali je zato zahtjevniji i dublji - siguran izvor dobre zabave
ZVUK	6	
IGRIVOST	7	
TRAJNOST	7	

7

AIR HOCKEY

// ŽANR /
ZRAČNI HOKEJ?
// IGRAČI /
1-2
www.midasinteractive.com

// GODINE /
9+
// IZLAZI /
U PRODAJI

// PROIZVOĐAČ /
MIDAS GAMES
// IZDAVAČ /
MIDAS GAMES

ŠALAT NEVENKA

Riječ je o jednoj od najstarijih igara, drevnoj zanimaciji gornjotibetskih mudraca. Čak je i moj dida kao mali haklao zračni hokej, u čarapama je pješačio dvadesetak milja do igraonice. Sad ću vam ispričati romantičnu priču: ondje je djed upoznao moju bakicu koja je bila vicepobjednik u ženskom zračnom hokeju. Ugledao ju je onako rabijantnu za stolom kako divljačkim pokretima postiže pogotke i odmah pao na njezinu mušku ruku. Bila je to ljubav na prvi pogled. Zajedno su pobjeđivali u kategoriji miješanih parova, obišli cijeli svijet, od Donjih Muzara do Vel´kog Vimena, imali najbolje sponzore, sami izrađivali svoje čelične pakove, napravili mog oca, sudjelovali na olimpijskim igrama, uzeli zlato, kupili svinje i uglavnom je sve bilo bog bogova dok se jednog crnog dana zla nevolja nije nadvila nad njihovu klet: baku su pozvali u vojsku, otac je napravio izvanbračno dijete hm..., PVC je zamjenio čelik, a svinje su se raspukle od pretilosti. Igra danas ne nudi mnogo više, i dalje je cilj postići zgoditak. Očekivala sam bar grafiku bolju od one iz ´73. na automatima po cirkusima i možda više modova igranja od jednog, ali moja očekivanja su sve samo ne skromna. Jao, nezahvalnice, uf...

Ako vas ovo ne može isprovocirat ne znam šta može...

Vidite vi ovaj gigantizam u neprijatelja, apsolutno nepošteno...ccc

Klasično izrezbareni stol za stolni hokej kakav se može vidjeti samo na PS-u i Moira cirkusima

Air Hockey		
GRAFIKA	3	Na kraju igra i nije toliko loša, iako je monotonija neizbježna
ZVUK	3	
IGRIVOST	5	
TRAJNOST	5	

5

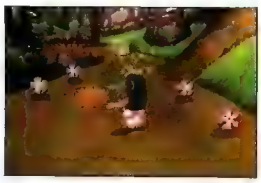
VIJESTI

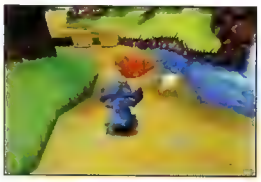
/ NOVE IGRE ZA SVE UZRASTE OVOG LJETA

Sony je objavio da nije zaboravio vlasnike PSonea te da kani i u budućnosti objavljivati igre za konzolu koja ga je dovela do pozicije tržišnog lidera. Tako će tijekom ljeta uz naslove 'third party' izdavača na tržište izaći i nekoliko igara iz Sonyjevih studija. Ami Blaire, Sonyjev direktor marketinga za PSone, izjavio je da je baza PlayStation korisnika svakim danom sve brojnija te da je prodaji konzole pomogla mobilnost u vidu LCD zaslona i adaptera za napajanje u automobilu. Možda ćete neke od ovih igara u autu i vi zaigrati ovog ljeta - dok u koloni čekate na cestama prema moru.

/ DISNEY'S LILO AND STITCH (LIPANJ 2002.)

Istodobno s dolaskom Disneyjeva crtanog filma u kina na naše konzole stiže ova vesela arkadno-platformska igra. Glavni lik je usamljena havajska djevojčica Lilo koja pronalazi čudnovatog psa po


Crna kosa i stupasta figura - bit će da je to Havajka Lilo...


...a ova plava pjegava kreatura je definitivno Stitch

imenu Stitch. No, ispostavlja se da je riječ o šestoudom alienu, koji je u bijegu od svemirskih lovaca na glave. U šarenom 3D- okruženju koje bi trebalo podsjećati na *Crash Bandicoot* serijal igrači će naizmjence kontrolirati Lilo i Stitcha u bijegu i borbi protiv zlikovaca, igrati različite miniigre - ukratko, dobro se zabavljati.

/ STUART LITTLE 2 (SRPANJ 2002.)

Čini se da se Sony ipak više okreće mlađim igračima - naime, još je jedna od igara koje stižu ovog ljeta napravljena prema crtanom filmu. Zapravo, prema nastavku uspješnog crtanog filma *Stuart Little*. U ulozi spretnog i okretnog miša Stuarta i njegovog prijatelja Margala igrači će istraživati različite lokacije iz filma u potrazi za ukradenim nakitom. *Stuart Little* ponudit će 8 velikih i raznolikih nivoa te 12 miniigara poput vožnje skateboarda, letenja u zrakopovima i prenošenja mina. Prema izjavi za tisak, igra bi trebala 'snažno promovirati teme prijateljstva, dobrote i odanosti'. Koliko će se sve to svidjeti odraslima, pitanje je, ali vjerujemo da će oduševiti njihovu dječicu.

PROPUSTILI STE... IGRAJTE

FEAR EFFECT 1 & 2

Izdavač: Eidos Interactive

Ova je igra mješavina akcijske avanture i survival horora, a sve zajedno umotano je u neobičnu, rukom crtanu grafiku zbog koje je izgledala poput animiranog filma za odrasle. Gledajući je iz trećeg lica, upravljali smo agentima-plaćenicima koji su rješavali zapetljani slučaj industrijske špijunaže u kojem je bilo i nekoliko fantastičnih elemenata. Iznimno brzi i prepuni akcije, oba su nastavka po načinu igranja pomalo sličila *Resident Evil* serijalu iako im se ni sličnost s *Metal Gear Solidom* ne može pobiti.

Prvi je dio probio led i publiku podijelio na dvije skupine - one koji su voljeli *FE* zbog akcije, brzine i vizualnog pristupa te one koji su ga mrzili zbog neuobičajenih kontrola, činjenice da je umrijeti vrlo lako i povremeno nepreglednih kutova kamere. Drugi dio, *Fear Effect: Broken Helix*, vremenski se odvijao prije, objašnjavajući neke elemente prvog dijela, a osim poboljšane grafike i kontrola, donosi i nekoliko puta dužu radnju, više oružja i još zapetljaniju priču. Kao što smo već rekli, riječ je o igri za malo starije igrače - kako zbog komplicirane priče i težine igre, tako i zbog prilično mračno obrađene teme i likova neuobičajenih seksualnih sklonosti.

Još uvijek jedna od najboljih akcijskih avantura na PlayStationu, *Fear Effect: Broken Helix* po svim je elementima bolja od prethodnika, pa ako niste odigrali nijednu od tih dviju igara, započnite s drugim nastavkom.

// COLONY WARS SERIJAL

Izdavač: Psygnosis

Jedna od malobrojnih simulacija svemirske borbe na PlayStationu doživjela je tri nastavka. Iako je svaki bio po nečemu specifičan, svi su oni izvrsni primjerci svog žanra. Sva se tri bave borbom dviju sukobljenih strana - Lige slobodnih svjetova i Kolonijalne mornarice - a priča se kompleksno vrti i pilota stavlja čas u službu jednih, čas u službu drugih. Iako je prvi dio imao pomalo jednoličnе misije, drugi (*Colony Wars: Vengeance*) je to ispravio dodatkom zadataka koje se odvijaju i na planetima, dok treći (*Colony Wars: Red Sun*) donosi najveće varijacije u misijama, ali i malo manju mogućnost utjecaja na priču. Naime, prva dva nastavka su specifična po tome što ne završavaju odmah čim ne izvršite jednu misiju, nego se priča mijenja, pa ovisno o tome koliko ste dobri možete vidjeti jedan od nekoliko različitih završetaka. Sve tri igre nude mogućnost nadogradnje i kupnje različitih svemirskih letjelica, no dok su prve dvije gotovo nemoguće teške, treća je tek vrlo izazovna.

Grafički i tehnički, novi je nastavak uvijek bio bolji od prethodnog, stoga, imamu li na umu postignutu ravnotežu između svih dijelova igre i njezine težine u *Colony Wars: Red Sunu*, čini se da bi bilo najbolje početi upravo njime. Doduše, tako gubite mnogo od priče, pa bih vam ipak preporučio da odigrate i prijašnje nastavke koji su, iako pomalo zastarjeli, još uvijek tehnički sasvim prihvatljivi.

MOORHEN - CHICKEN CHASE 3

// ŽANR / PUCAČINA
// IGRAČI / 1-2
// GODINE / 3+
// IZLAZI / U PRODAJI
// PROIZVOĐAČ / ??
// IZDAVAČ / ??

http://agetec.com

IVAN BOLKOVAC

Moramo priznati da se od današnjih igara traži mnogo više negoli od onih prije desetak i više godina, ali i to da je igrivost uvijek bila i ostala najvažnija. Zato je zanimljivo vidjeti igru u kojoj je igrivost na prvom mjestu, dok su grafika i zvuk posve zanemareni, no od nje opet - ništa. Što smo dobili? Ne, ne mislim pljuvati po ovoj igri i iskaljivati bijes zbog gubitka dragocjenog vremena, nego ću ostaviti da sami prosudite jesam li u pravu. Dakle, uvodni će vam ekran ponuditi četiri (4) različita moda igre, a svaki se sastoji od jednog skrolajućeg ekrana i nepromjenjive pozadine te zadatka da tamanite sve što vidite na ekranu. Dobro, ne baš sve... Imate prijatelje, ali i neprijatelje. Ako pogodite prijatelje, dobivate negativne bodove, a ako pogodite neprijatelje, učinak će dakako biti suprotan. A glavni negativci su - kokoši, domesticus vulgaris. Tek toliko da znate. Ništa kompliciranо. E, kad je igra tako jednostavna, zašto bi grafika bila drukčija? Ili pak zvuk? Recite vi meni. Sve mi se više čini da je ova igra...

VREMEPLOV U one dane kad smo na svojoj vjernoj Amigi prašili tur zločestim pikseliziranim alienima, to ne bi bilo toliko loše, čak se sjećam nekoliko igara koje su imaju bolju grafiku od ove. Zaključak je: grafika me najviše podsjeća na *Point Blank*, prokleto zaraznu i dobru igru, pogotovo za mlađe i one koji je igraju u društvu, samo što ta igra ima mali milijun igrica koje vam neće tako brzo dosaditi, a ova ih ima četiri (4), od čega će vam jedna biti zabavna otprilike pola sata, a ostale ni toliko. Što se tiče zvuka, čak i desetak godina star *Alien Breed* ima bolje efekte. O glazbi da i ne govorimo. Igra potpune katastrofe? Možda.

Ovako izgleda glavni mod igre gdje vam je zadaća skupiti što više bodova rušeći neprijatelje

Kad vam dosadi gađanje živih meta, uvijek si možete dati oduška na glinenim golubovima

Ili pak uživati u gađanju sličica na kojima morate prepoznati zločeste kokoši i njihove pomagače

Moorhen - Chicken Chase 3	
GRAFIKA	2
ZVUK	2
IGRIVOST	2
TRAJNOST	1

Igra potpune katastrofe. I to bez Mr Beana. Palac dolje

2

DAVIS CUP TENNIS

// ŽANR / TENIS
// IGRAČI / 1-4
// GODINE / 7+
// IZLAZI / U PRODAJI
// PROIZVOĐAČ / TELSTAR ELECTRONIC GAMES
// IZDAVAČ / THE DOME

http://www.telstar.co.uk

NEVA NAVRATILOVA

Malo je loših teniskih simulacija za PlayStation i koliko se god ja ne razumjela u programiranje i stvaranje igre, čini se da ih nije teško napraviti. Naravno, ne mora biti tako, ali nekako mi tenis na PlayStationu uvijek dobro izgleda i, što je najvažnije, igriv je. Tako je i u ovom slučaju iako sam, šunjajući malo netom, naišla na podatak da je to jedna od brojnih teniskih simulacija za PS koje se međusobno tek malo razlikuju u grafici, zvukovima, igračima, boji loptica i sponzorima. U *Davis Cup Tenisu* u uporabi je gotovo polovica gumbića na kontroleru, a samo igranje nije teško svladati. Ponuđeno je čak 5 modela igranja plus praksa te mogućnost igranja učetvero. Ako vas ne ubije višesatno igranje tenisa, nepoznati likovi nelijepih lica i podrigivanje publike čak i za vrijeme pritisnute pauze, igra će vam trajati i trajati te služiti ili za dokazivanje samom sebi ili za ubijanje krajnje dosade.

Digitalizirani pokreti igrača kao nekad na Amigi i Atariju...

5

Likovi u ovoj igri odišu glavama hm...

Igranje s automatom za loptice je sve samo ne zanimljivo

Top ljestvica **PSone** // izvor / ChartTrak // Najprodavanije PSone igre u EU

OVAJ MJESEC		PROŠLI MJESEC	IME IGRE	TJEDANA U POPISU
01	PP	-	2002 FIFA World Cup	1
02	▼	1	Harry Potter - Philosopher s Stone	24
03	▲	10	Monsters, Inc.	13
04	▲	14	Scooby Doo and The Cyber Chase	21
05	▲	15	Dancing Stage Euromix	31
06	▲	12	Rayman Rush	8
07	▼	3	FIFA 2002	26
08	▲	11	Pro Evolution Soccer	11
09	▼	6	David Beckham Soccer	23
10	▲	21	Peter Pan: Adventures in Neverland	7

* PP - prvo pojavljivanje

Na vama je samo da pritisnete ispravan gumb kad je u sredini kruga

Ovako su prikazane napasti u sobi Dee-dee

A kad smo kod Mission: Impossiblea, jeste li znali da će treći nastavak će režirati David Fincher, tvorac Fight Cluba?

Mandark u dobro nam poznatoj ulozi Toma Cruisea

Dex i Dee-dee u tišini dnevne sobe

DEXTER´S LABORATORY

lako je grafika vrlo efektno riješena, odlična ideja je ono što ovu igru čini posebnom

// ŽANR /
MINIIGRE
// IGRAČI /
1-2
// GODINE /
4+
// IZLAZI /
U PRODAJI
// PROIZVOĐAČ /
BAM! ENTERTAINMENT
// IZDAVAČ /
BAM! ENTERTAINMENT

http://www.cartoon-network.co.uk

// NAJBOLJA JE STVAR ŠTO U OVOM LABORATORIJU POSTOJI 6 RAZLIČITIH MINIIGARA /

DANIJEL MILČIĆ

Dexter´s Laboratory jedan je od Cartoon Networkovih najprihvaćenijih crtića. Karakterizacija likova izvedena je savršeno, što su prepoznale mase diljem svijeta različitih dobnih granica, pa je to jedan od crtića koji se može gledati bez obzira na starost (poput *Simpsonsa* ili *Futurame*). Stoga ne čudi što je serija pretočena i u igru. No, nije nimalo lagano napraviti igru koja će biti zanimljiva svim uzrastima.

PIXEL ART

U samom je startu potreban, naravno, crtić, a da ne bi izmišljali toplu vodu, proizvođači su radnju preuzeli iz već postojeće serije pa njezini isječci služe kao animacije između nivoa. Riječ je o epizodi u kojoj Dexsterov suparnik, Mandark, preuzima njegov laboratorij. Pun mržnje, samo s osvetom na pameti, Dexter je spreman za osvetu pa makar zbog nje morao plesati, ubijati komarce, skupljati atome, puniti baterije, utrkivati se autićima, dokazati se u svojevrsnom hokeju, gađati djecu loptom, a bome i smućkati koju kemikaliju. Makar je teško povjerovati, no upravo su to stvari koje ćete činiti želite li stići do samog kraja. Igra je koncipirana kao veliki kostur (priča) koji povezuje mnoge miniigre od kojih sam maloprije većinu nabrojao. Tako ćete u početku biti prisiljeni plesati s Dee-dee ne biste li od nje dobili svoju spravu za izobličavanje glasa. I evo nas u prvoj miniigri koncipiranoj vrlo slično kao već viđeni naslovi poput *Bust-a-Move*, tj. Dee-dee zadaje određeni ritam koji vi morate pratiti stiskajući gumbe (u ritmu) koji se ispisuje na ekranu. Isto ćete morati ponoviti na kraju igre, samo što ćete se tada natjecati u mućkanju napitka s Mandarkom, što je i jedna od najzabavnijih miniigara (pogotovo za 2 igrača). Slijedi izlet u sestrinu sobu gdje ćete se boriti protiv ondje nastanjenih nametnika prikazanih kao mali ružičasti komarci. Za boj ste opremljeni sprejem. D-padom pomičete ciljnik, ⊗ sprejate, a svako malo bočicu treba protresti da biste povećali tlak u njoj.

MANDARK INSIDE Kad napokon stignete do vlastitog laboratorija, uočit ćete da je Mandark ondje već onesposobio različite uređaje, pa je jedini način da se stvari vrate u normalu da se smanjite na veličinu atoma i borite s virusima. Iako veličine atoma, vaš bijes virtualno nadilazi sve granice, što objašnjava i lasere na vašem brodiću. No da ne prepričavam cijelu igru do kraja, ima se tu još štošta vidjeti, bit ste uglavnom shvatili. Kad završite igru, sve se miniigre mogu ponovno odabrati u početnom izborniku, a posebno zadovoljstvo pružit će priključivanje dodatnog joypada koji jamči još sate i sate zabave, pogotovo u plesu, tj. mućkanju napitaka. Prepoznatljiva glazba i dobropoznati glasovi likova pridonijeli su ukupnoj atmosferi igre u kojoj je stabilna grafika kao šlag na torti. Kako ova igra spada u jedan od rijetkih, nedefiniranih žanrova te je poprilično dobro izvedena, postoji poprilično mali broj razloga zašto je ne nabaviti, a ako ste još i ljubitelj Dextera...

Dexter´s Laboratory

DOBRO	LOŠE
/ pregršt igara interpolirano u jednu / iznenađujuće dobra grafika / Dexter - boy genius	/ nedorađenost nekih igrica / ako ste gledali sve epizode, znat ćete priču

GRAFIKA	Efektna, kao crtić u 3D-u	8
ZVUK	Izvorni glasovi Dexa i Dee-dee	5
IGRIVOST	Varira, svaka miniigra drugačije	7
TRAJNOST	Mnogo zabave za 2 igrača	8

Odlično prilagođena igra za one najmlađe, no priključivanjem 2. joypada pružit će mnogo zabave i starijim igračima

// DRUGA VRSTA /

Koncept ovu igru čini gotovo jedinstvenom, štoviše, teško mi se sjetiti igara koje su slično koncipirane. Imali smo *Shenmue* na Dreamcastu koja je sadržavala odične klasične arkade, no u neusporedivo kompliciranijoj i sažetijoj priči. Tu je, dakako, *FF7* koji su osim duboke (ma jednostavno najbolje) priče obilježile upravo i miniigre, a što se PC-ja tiče, bio je zanimljiv Lucas Artsovi *Day of the Tentacle 2* u kojem smo mogli na računalu u jednoj sobici odigrati cijeli prvi nastavak dotične igre.

PROPUSTILI STE... IGRAJTE

// Z

Izdavač: Sony

Ova je igra predstavnik poprilično rijetkog žanra (strategija u stvarnom vremenu) na PlayStationu, no nije joj to priskrbilo mjesto u povijesti. Posebnost *Z-a* ne ogleda se samo u imenu (jedno slovo), nego i u specifičnom stilu igre koji se odlikuje relativno malim brojem mogućnosti, ali i frenetičnim ritmom i snažnim emocijama. Cilj je standardan: na svakoj karti treba pobijediti protivnika uništavajući njegove jedinice. Svaka strana počinje s malom skupinom jedinica uz čiju pomoć treba što prije zauzeti okolne tvornice, bunkere i mitraljeska gnijezda, proizvesti još jedinica, njima zauzeti nove građevine, i tako do pobjede.

Prilično pametni protivnik tjera igrača da istodobno djeluje na nekoliko mjesta na karti, a činjenica da se sve odvija u stvarnom vremenu, igranje pretvara u bjesomučno skrolanje lijevo-desno i izdavanje naredbi koje opet ne smiju biti nasumične, nego dobro promišljene. Od igrača se tražilo da strateški znatno više razmišlja negoli u mnogim sličnim igrama, iako *Z* ima relativno malo različitih vrsta jedinica i struktura.

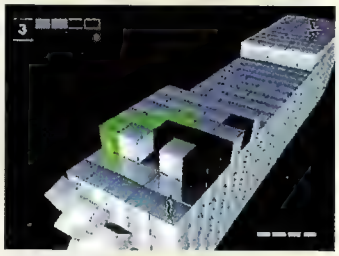
Šlag na torti je činjenica da su vaši vojnici zapravo poluinteligentni roboti koji svojim komentarima prate vaše napredovanje, pa će vam tako odobravati pametne poteze, a kad vas protivnik potuče, mogu vas nazvati i neugodnim imenima. Koliko će vas njihovo "Allright!" veseliti, toliko ćete se i razočarati kad vam netko, nakon što vas poraze u bitci, kaže da ste "Asshole!".

Zbog prilično loše grafike i usporavanja igre kad se na karti nađe veći broj jedinica, izbirljiviji će *Z* možda odbaciti. Opet, ako ste željni strategije koja će vam doista predstavljati izazov, a da svaka bitka ipak ne traje satima, pomučit ćete se da nađete bolju igru od ove na PlayStationu.

// KURUSHI

Izdavač: Sony

Koliko se sjećamo, prva logička igra za PlayStation još uvijek je jedna od najboljih. *Kurushi*, naime, ima onu 'kompleksnost utemeljenu na jednostavnosti' koja objašnjava zašto je *Tetris* tako igriv i zarazan više od petnaest godina nakon prve inačice. Ideja je vrlo jednostavna: prema vašem liku kotrljaju se kocke koje on mora, postavljajući pred njih mine, uništiti da preživi. Postoje različite vrste kocaka, a svaka prilikom uništavanja drugačije reagira. Igrač će vrlo brzo shvatiti da je ključan njihov raspored koji ga tjera da reagira brzo i precizno, ali i promišljeno. Nivoi su od iznimno laganih pa do nemoguće teških. No uvijek imate osjećaj da biste svaku postavu mogli završiti 'još samo jednim pokušajem'. Jednako igriv starima i mladima, ovo je primjer naslova koji je postao pravi klasik.



Kurushi i njezin nasljenik *Kurushi Final* (nepromijenjeni način igre obogaćen *editorom* nivoa, nekoliko novih načina igre i likova) su igre kod kojih vizualna strana ne igra gotovo nikakvu ulogu, stoga ako volite mozgolomke, pronađite jednu - sigurno ćete se dobro zabaviti.

// FRONT MISSION 3

Iako ni prvi ni drugi nastavak *Front Missiona* nisu izašli izvan Japana, treći je vrlo brzo našao svoju publiku među svim ljubiteljima strategija na poteze i borbi mechevima. Naime, riječ je o igri koja se vrti oko bitaka tim metalnim grdosijama u jednostavnim poligonalnim arenama koje su ipak vizualno dovoljno ljepe da vas ne odbiju od ekrana. Najjača strana igre je kombinacija čisto strateških elemenata koji su sreću u ishodu bitke učinili najmanje važnom. Bitno je imati dobro opremljene robote, pametno ih rasporediti po pilotima i iskoristiti njihove jake strane protiv protivničkih slabosti. Osim borbe, u igri smo mogli trenirati vještine pilota i igrati se na virtualnom računalu putem kojeg je moguće pregledavati neku vrstu Interneta, slati e-mailove i zabavljati se na mnoge druge načine.

Svojevrsni ekvivalent igri *Ring of Red* s PlayStationa 2, *Front Mission 3* jedna je od boljih strategija na poteze na PlayStationu pa ako ste ljubitelj tog žanra, nećete pogriješiti zaigrate li je.

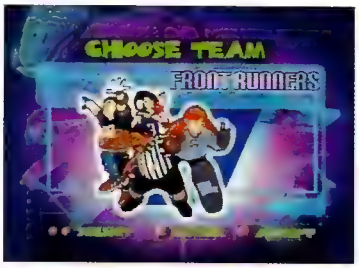
SCOOTER RACING

// ŽANR / ROMOBILANJE
// GODINE / 3+
// PROIZVOĐAČ / CRAVE ENTERTAINMENT
// IGRAČI / 1-2
// IZLAZI / U PRODAJI
// IZDAVAČ / UBISOFT

http://www.ubisoft.com

TANJA VITAS

No dobro, mislim si ja, romobilčeki još nisu bili na tapetu, a i općenito je nestašica igrica za sivu kutijicu. Zato vas i neću odmah na početku zasuti drvljem i kamenjem, nego ću biti strašno dobra i izrecitirati nekoliko korisnih o samoj igri. Ovakoca, riječ je o vožnji na romobilu, s tim da usput možete izvoditi različite vragolije-vratolomije leteći po zraku, skačući uvis i onako za zabavu razbijati koljena i laktove. Ako ste malo pametniji, nabavit ćete svu silu štitnika i dobro se oklopiti po cijelom tijelu. Ponuđena su vam tri različita tima (Bay City Thrashers, Front Runners, East Side Lightning), a na vama je izabrati jedan. Nakon toga slijedi biranje jednog člana tima (o svakome možete pročitati koju "korisnu" sitnicu) koji će vas predstavljati. Preostaje vam još samo izabrati boju romobila i spremni ste za osvajanje bodova. I to bi uglavnom bilo to, očekuje vas još pokoja nova staza, neka nova vratolomija, no većih iznenađenja neće biti. Uostalom, kao da je romobil nešto novo, i ja sam ga imala kad sam bila mala, a to je, moglo bi se reći, bilo prilično davno. Sve u svemu, igra je prilično zabavna, likovi su vrlo simpatični i sve je nekako slatko. Stoga jednostavno priznajem da, bez obzira na jednostavnost cijelog projekta, igra pruža dosta zabave, pa vi lijepo budite dobri i barem je pokušajte zaigrati...



Svojeg herojčeka možete birati između tri blentava tima, ne trebate previše razmišljati jer se likovi razlikuju samo izgledom

Malo i žuto juri ulicom u potrazi za novom haubom, što više skupljenih uzoraka boje, to bolje po vas...

Scooter Racing

GRAFIKA	6	Zbog nestašice igara za PSone i moje dobre volje dana dotičnog...
ZVUK	5	
IGRIVOST	6	
TRAJNOST	4	

5

STRIKERS 1945 II

// ŽANR / ARKADNA PUCAČINA
// GODINE / 5+
// PROIZVOĐAČ / MERE MORTALS
// IGRAČI / 1-2
// IZLAZI / U PRODAJI
// IZDAVAČ / MIDAS INTERACTIVE

http://www.midasinteractive.com/

DANIJEL MILČIĆ

Nedugo nakon što je stigao *Sonic Wings special*, u uredništvu se pojavila i njegova izravna konkurencija - *Strikers 1945 II*, također klasična arkadna pucačina u nešto novijem ruhu. Već na prvi pogled može se primijetiti nešto življa i ljepša grafika od one u *Sonic Wingsu*, što je i jedna od njezinih najvećih prednosti...

TEST OF THE REST Igra nudi tri moda igranja: *arcade 1*, slika je odrezana na dnu i vrhu, a lijeva i desna strana su u cijelosti iskorištene, *arcade 2*, izdužena slika s crnim trakama s lijeve i desne strane, te 3. mod koji vam dopušta da iskoristite televizor do maksimuma, ali pod uvjetom da ga okrenete na bok, tj. slika je položena vodoravno. Moći ćete odabrati jednu od 13 različitih letjelica, od kojih se svaka razlikuje po načinu pucanja, upravljanja i uporabi *smart* bombe. Sprajtovi (2D-plohe) su lijepo nacrtani, a kako oni i čine cijelu igru, rezultat je privlačnija igra od desno opisane. Jednu arkadu morate imati, pa neka to bude ova, a ako vam se svidi pa poželite i drugu, razmislite o *Sonic Wings Specialu*.

Jedna od malobrojnih scena s poprilično praznim ekranom

Informacije na ekranu su šture, no za ovaj tip igre to je dovoljno

Ovo je ocjena isključivo za arkadu, ako vam se svidi to što vidite na slikama, onda je ovo igra za vas

8

US RACER

// ŽANR /
UTRKA
// IGRAČI /
1-2
// GODINE /
6+
// IZLAZI /
U PRODAJI
// PROIZVOĐAČ /
DAVILEX
// IZDAVAČ /
INFOGRAMES
http://www.us-racer.com/

TANJA VITAS

Nekoć davno, sredinom pedesetih, nekolicina je ljudi diljem Amerike organizirala ilegalne utrke. Sve se vrtilo oko slave, novca i histeričnih vrućih koka. Utrke su ubrzo stekle velik broj poklonika i postale ultrapopularne, kao uostalom i većina zabranjenih stvari oko nas... Samo je šestorici najboljih pripala čast voziti utrke kroz Ameriku...

ON THE ROAD AGAIN... Nastavljajući nevjerojatan uspjeh *London Racera* - više od 100 000 prodanih primjeraka samo u Velikoj Britaniji - Devilex je napravio svoju novu trkaću uspješnicu pod nazivom *US Racer*. Čim se pojavila na tržištu, privukla je pozornost igrača svojim izgledom i novotarijama. Naime, u pravom arkadnom trkaćem stilu pruža vam uistinu brzu i nemilosrdnu utrku na 11 staza po kolnicima nekih najpoznatijih američkih gradova. Na raspolaganju vam je šest originalnih vozača, a s njima u kompletu stižu i jedinstvene makine. Možete birati između pet "mačo" tipova (Popsa, Jacka, Tonyja, Rickyja i Tyrona) i jedne *hot* plavuše po imenu Holl E koja stiže ravno iz Kalifornije i po zanimanju je, za divno čudo, ni manje ni više nego glumica. Svaki vozač ima jedinstvenu makinu i doista je svaki priča za sebe.

Igru možete igrati sami ili u paru, ovisno o tome jeste li dovoljno dobar vozač i volite li se blamirati. Tijekom vožnje bitno je skupljanje novca, ključeva za popravljanje i nitroa koji vas svako malo mogu izvući iz gabule. Murjaka ima kamo god se okrenete pa vam zabave tijekom naganjanja neće nedostajati.

Igra je grafički poprilično dobro dotjerana, a staze su vrlo zanimljive, raznolike i šarene. Glazba je originalna, a slušate je preko svojih autoradija. Svaki ćete put čuti nešto novo pretpostavimo li da nećete imati stalno jedan te isti auto i da se nećete voziti po jednoj te istoj stazi...

Čiča Mitar je pravi farmer, kao što možete zaključiti po izgledu i tekstu sa strane, a najveća mu je želja novi motokultivator

Takozvani Elvis Kurtović sada je poznati američki štemer? Vozi utrke svaki dan i na dan pojede tri goveda...

Naganje po gradu nešto je opasnija zabava, no organi su uvijek tu negdje pa vam skupljanje tiketića ne gine

US Racer	
GRAFIKA	7
ZVUK	8
IGRIVOST	7
TRAJNOST	7

Ultrazanimljiva i zabavna vožnja namijenjena svima

081

SONIC WINGS SPECIAL

// ŽANR /
ARKADNA PUCAČINA
// IGRAČI /
1-2
// GODINE /
5+
// IZLAZI /
U PRODAJI
// PROIZVOĐAČ /
MEDIA QUEST
// IZDAVAČ /
SCEA
http://www.us.playstation.com/

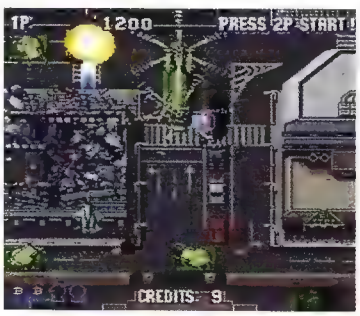
DANIJEL MILČIĆ

Nešto stariji čitatelji prihvatit će ovu igru kao jedan od oblika dobre zabave, ponajprije zbog nostalgije. Bilo da je se sjećate s arkadnih strojeva, komodorca ili pak neke druge platforme, teško je povjerovati da je se niste naigrali, ali da vam se pruži prilika, zaigrali biste je opet. Upravo su na takve ljude i ciljali u Media Questu pri njezinom prebacivanju na PlayStation. *SWS* je port sa Seginog Saturna, a u sebi objedinjuje *Sonic Wings 1, 2* i *3* nekima možda poznatiji po nazivu *Aerofighters*.

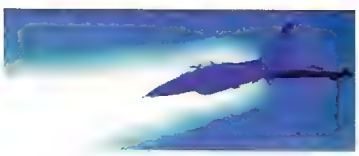
LETI, LETI, LETI... RUS! Prema današnjim standardima, igra počinje nešto primitivnijom animacijom, no ovdje to ne predstavlja minus. U opcijama možete namjestiti vrlo zgodan i koristan parametar koji će vam prikazati sliku vodoravno (ako igrate normalno, sa strane vam ostaju 2 crne neiskorištene crte), iskoristivši tako vaš TV maksimalno. Naravno, za to treba okrenuti televizor na bok, pa tko voli... Nakon toga od igre nas dijeli samo još odabir jednog od 8 igrača, a svaki ima i posebnu letjelicu. Rus sa svojim terminatorskim okom i njegov helikopter definitivno su najbolji izbor.. Barem što se vizualnog dijela tiče :). Kontrole su vrlo jednostavne: ▢ - pucanje, ◎- neprekidno pucanje, ⊗ - "smart-bomb" (uništava sve neprijatelje na ekranu). Kretanje je, naravno, prepušteno D-padu. Za samu igru možemo reći da je čisti klasik u nešto novijem izdanju, što podrazumijeva i 3 pomična *layera*, tj. *sprajta* u isto vrijeme. Treba mnogo, mnogo pucati i mnogo se izmicati, *power-upovi* dolaze konstantno i da ih se nakupiti uspijete li izbjeći protivničke metke. Igra je golema, poslije se dijeli na nivoe, a vi birate na koji ćete dio ići. Da biste sve to vidjeli, pomoći će vam 9 kredita, tj. 27 života (varijacije mijenjajte u opcijama).

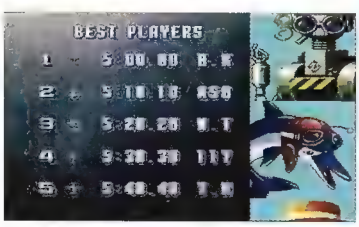
Jedina arkada u svemiru gdje kao svoj lik možete odabrati delfina

Dva playera i samo jedan ekran



Delfini ne izumiru samo u moru





Prvi i najlakši nivo u igri

US Racer	
GRAFIKA	6
ZVUK	6
IGRIVOST	8
TRAJNOST	8

Ako volite arkadu, pitanje je da ili ne. Odgovor je: da

helpline_

PROLJETNO POSPREMANJE

Kako se približava ljeto, svi se spremamo za predah. Godišnji odmor, školski praznici, produženi vikend... zovite to kako hoćete, ali u toplije dane svi si uzmemo malo više slobodnog vremena koje igrači poput nas sigurno neće iskoristiti na suncu i svježem zraku. No, kako znamo da neki od vas ipak hoće, mi smo tu da vam pomognemo s rješenjima i trikovima za igre koje vas muče i ne daju vam da se od njih odvojite. Uz našu pomoć, sve ćete to lijepo srediti dok dani ne postanu stvarno topli, pa ćete moći uživati u zasluženom odmoru bez briga zbog nezavršenog nivoa...

U OVOM BROJU DONOSIMO RJEŠENJA, SAVJETE I ŠIFRE ZA:

TECHNOMAGE
SPYRO THE DRAGON
ICO
DEVIL MAY CRY
METAL GEAR SOLID
LUCKY LUKE
RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X
RESIDENT EVIL: GUN SURVIVOR
GRAND THEFT AUTO 3
DINO CRISIS
CRASH TEAM RACING
SOULREAVER 2
ITALIAN JOB
STAR WARS: RACER'S REVENGE
METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY
HERDY GERDY
GODA : ELEMENTAL FORCE
FREQUENCY
WIPEOUT FUS ON
DYNASTY WARRIORS 3
BREATH OF FIRE 3
RESIDENT EVIL

ACTION REPLAY

Krešo: Xorryjevo je pitanje vezano uz Action Replay šifre za jednu NTSC igru. Pita zašto mu ne rade.
Bero: Kao što smo vjerojatno već jednom spomenuli, postoje šifre za NTSC i PAL, o čemu dakako ovisi hoće li raditi na određenoj inačici igre.
Krešo: Boni pita mogu li se igre s PlayStationa igrati na PS2 bez Action Replaya.
Bero: Pa naravno, sve igre za PSone rade sasvim normalno na PS2. Zapravo, ne baš sve, ima nekoliko iznimki, ali to su igre koje su izašle samo u Japanu.
Krešo: Eto, lijep i kratak odgovor, a za pretplatu na PSX potraži kupon u ovom broju.

CRASH TEAM RACING

Bero: Vladimira zanima imamo li kakvu šifru kojom bi otključao Nitro Oxida, kaže da ima sve likove osim njega.
Krešo: Pa nisam uspio iskopati nikakvu šifru, ali mu mogu reći kako da ga dobije običnim putem.
Bero: Pa to znam i ja, a vjerojatno i on. Prvo moraš u Time Trialu imati bolje vrijeme od najboljeg N. Trophyevog...
Krešo: ...što će otvoriti Nitro Oxidovog duha kojeg zatim moraš pobijediti na svim Time Trial stazama...
Bero: ...uz to moraš imati 100% završenu igru da bi konačno dobio tog najbržeg vozača.
Krešo: I to je to!

DINO CRISIS

Krešo: Jedan čitatelj pita kako uključiti struju, ali nije dobro opisao u kojem području, stoga pretpostavljam da je riječ o jednoj od prvih soba u igri.
Bero: Kad se već nije ni potpisao, ti mu odgovori što želiš...
Krešo: Ajde, nećemo baš biti toliko opaki. Dakle, vrlo je jednostavno, na zidu su tri prekidača i treba mijenjati boje. Redoslijed boja mora biti crvena, plava, zelena i bijela. Znači, kad te pita, izaberi desno, sredina, desno.
Bero: Drugo pitanje je od Sanje i Goge...
Krešo: Zar si ih ti preuzeo?
Bero: Nisam ih preuzeo, evo ih tebi. Kažu da kad god uzmu kartice iz sobe u kojoj je Rickov leš...
Krešo: To je nekakva soba poput liječničke ordinacije, zar ne?
Bero: Mislim da je tako, ali ako bih mogao završiti... Dakle, kad god izađu iz sobe nešto ih ubije.
Krešo: Dobro. Kao prvo, moram reći da ova situacija ovisi podosta o dotadašnjem načinu igre, tako da ne mogu dati točan odgovor osim da prije ulaska u sobu trebate otključati jedna vrata, ali ne i proći kroz njih (to je izlaz za poslije) te ugasiti laser. Nakon scene idite u sobu i pokupite kartice, trebale biste biti žive kad izađete, ali opet sve ovisi o načinu igre.
Bero: Ako ovo ne upali, najbolje je da pogledate rješenje u jednom od starijih brojeva i nađete gdje ste skrenule s puta.

GRAND THEFT AUTO 3

Bero: Mogao si napisati skraćenicu GTA3, a ne cijeli naslov. Neki poseban razlog?
Krešo: Pa zato što je igra *grand*!
Bero: Ma joj... opet ti sa svojim GTA fanatizom - ali imaš pravo, stvarno je dobra. No, vratimo se na posao. Dorian ima problema s jednom misijom.
Krešo: I hoće da mu pošaljemo odgovor na mail.
Bero: E pa, Doriane, ništa od toga. Mi smo časopis i zato objavljujemo pisma.
Krešo: Točno. Eto, to smo riješili...
Bero: Ummm...
Krešo: Što je?
Bero: Jesmo li možda nešto zaboravili?
Krešo: ...e vi´š, stvarno. Mogli bismo mu ipak odgovoriti, ne?
Bero: Da, dobro. Pita kako završiti misiju u kojoj je na jednom brodu tvornica SPANKA. Ne zna što bi trebao raditi.
Krešo: Prvo pokupiš 8-balla i produžiš s njim do luke. U ovoj ti misiji treba snajper, a on će ti ga dati. Zatim se sparkiraj u luci i popni se na krov zgrade nasuprot brodu.
Bero: Odande naciljalj frajere pokraj broda - prvo dobro pogledaj cijeli brod da znaš gdje su, pa kreni - skidaj ih hitcima u glavu. Kreni od onih pokraj ulaza na brod, a potom sredi i one na palubi.
Krešo: Samo moraš biti brz jer će inače ubiti 8-balla koji će se zaletjeti na brod i postaviti bombu. Kad ih sve pobiješ, završio si misiju.
Bero: Nego, dobili smo još jedno pitanje za misiju "Portland Turismo".
Krešo: Mislim da znam koja je to, dobije se putem telefona, a riječ je o najobičnijoj utrci. Samo nabavi brz, ali stvarno BRZ auto i kreni do mjesta za početak utrke. Kad staneš na označeno područje, počinje utrka. Moraš voziti po cesti od checkpointa do checkpointa i proći ih što više, idući se pojavljuje tek kad prođeš kroz prvi tako da...
Bero: Ukratko, moraš biti prvi.
Krešo: Evo još jedno kratko pitanje od Darka: Može li se letjeti u onom malom zrakoplovu?
Bero: Pa u igri možeš ići autima i brodovima, ali letjeti bi ipak bilo previše za ovaj nastavak, možda u idućem. Jesi li primijetio da zrakoplov (Dodo) ima odrezana krila?
Krešo: Ako uspiješ malo duže biti u zraku (recimo, zaletjeti se prema rubu pa malo i poletjeti), dobit ćeš dodatne bodove.

RESIDENT EVIL: GUN SURVIVOR

Bero: Josip pita kako dobiti osmo oružje i koje je to uopće oružje.
Krešo: Dakle, u igri možeš naći sedam oružja, a osmo dobivaš na dar ako ostvariš rang S. Koje je to oružje? Pa naravno, to je...
Bero: već poznati...
Krešo: ... pojavljuje se gotovo u svakom *RE* na kraju...
Bero: ...jedan i jedini...
Krešo: ...*rocket launcher*!

LUCKY LUKE

Bero: Dobili smo jedno pitanje od nepotpisanog čitatelja u vezi ove igre.
Krešo: Ništa čudno, većina je takvih. Ali kako nismo sigurni u odgovor (jer je to prije svega arkada, a i pitanje je malo čudno)...
Bero: Odlučili smo pomoći dotičnom čitatelju sa šiframa za sve nivoe. Samo poredaj simbole, i to je to.

Train 1	[Dalton]	[Dalton]	[Lucky Luke]	[Jolly Jumper]
Train 2	[Lucky Luke]	[Lucky Luke]	[Jolly Jumper]	[Rantamplan]
Pueblos	[Dalton]	[Jolly Jumper]	[Lucky Luke]	[Rantamplan]
Mine	[Lucky Luke]	[Jolly Jumper]	[Dalton]	[Rantamplan]
Indian desert	[Rantamplan]	[Rantamplan]	[Dalton]	[Jolly Jumper]
Saloon	[Dalton]	[Dalton]	[Jolly Jumper]	[Rantamplan]
Waterfall 1	[Dalton]	[Lucky Luke]	[Lucky Luke]	[Jolly Jumper]
Waterfall 2	[Rantamplan]	[Dalton]	[Lucky Luke]	[Lucky Luke]
Wagon Race	[Rantamplan]	[Dalton]	[Dalton]	[Jolly Jumper]
Bush wackers	[Jolly Jumper]	[Dalton]	[Rantamplan]	[Rantamplan]
Dalton City	[Jolly Jumper]	[Jolly Jumper]	[Lucky Luke]	[Rantamplan]

RESIDENT EVIL: CODE VERONICA X

Bero: Nepotpisani čitatelj je zapeo na samom početku, na groblju. Uvijek ga ubiju, pa pita što učiniti.
Krešo: Vjerojatno si početnik u *RE* jer ako ne možeš pobijediti, trebaš pobjeći. Idi na drugu stranu groblja i prođi kroz vrata - vrlo jednostavno.
Bero: Dok imaš nož, nije se pametno boriti protiv neprijatelja, stoga samo protrči, nije važno ako te koji malo zgrabi - bar ja tako radim. Kad nađeš neko jače oružje, možeš se vratiti i pokazati im tko je gazda.
Krešo: Zapravo, ako si dobar, možeš pobiti sve zombije na groblju samo s nožem. Trik je u tome da ne dopustiš da te opkole i da paziš kako udaraš. To dođe s iskustvom, ali je poprilično teško. Čak ni ja nisam uspio a da me pritom dvaput ne ugrizu.

OPREMA

Bero: O ovome smo pisali kad se PS2 tek pojavio, ali budući da ima dosta ljudi koji ga tek sada nabavljaju, mogli bismo još jedanput kao odgovor na pitanje nepotpisanog čitatelja.
Krešo: Dakle, čitatelj pita radi li kontroler s PlayStationa na PS2. Odgovor je: radi.
Bero: Isto se odnosi na ostalu opremu s nekim sitnim iznimkama. Ako igrate igru s PS na PS2, radit će vam i memorijska kartica i multitap s PS. Ako pak igrate PS2 igru, multitap i memorijska kartica moraju biti PS2, ali kontroler može biti s PS - osim u nekim PS2 igrama koje baš zahtijevaju posebne analogne osobine PS2 kontrolera - npr. *Bouncer*.

METAL GEAR SOLID

Bero: Evo, Legenda ima pitanje u vezi jedne codec frekvencije i žali se da mu kasni plaća.
Krešo: Eh, oko plaće mu ne možemo pomoći, a što se tiče codec frekvencije, pita je li istina da postoji osma za razgovor s nekim servisom i koja je.
Bero: Osma frekvencija je za razgovor s programerima igre, ali razgovor je na japanskom tako da nisam siguran koliko ćeš razumijeti.
Krešo: Ipak, da udovoljiš znatiželji, pokušaj na frekvenciji 140,07.

SILLENT HILL 2

Krešo: Ajde majstore, ovo je tvoje područje!
Bero: Da, ali je pitanje nejasno. "One kocke u onoj bolnici" - što bi to značilo?
Krešo: Pa gdje ima kocki u igri?

Bero: Koliko znam, jedino u labirintu. Riječ je o jednoj kocki s raznobojnim licima koju treba pravilno okrenuti da bi se otvorila soba iza nje.
Krešo: Pa objasni čovjeku.
Bero: Iako je rješenje objavljeno prije nekoliko brojeva?
Krešo: Ma daj!
Bero: O.K. Dakle, zagonetka je različita ovisno o razini težine:
Easy/normal - zavrti kocku tako da je prema tebi okrenuto lice s crvenim očima - s bradom prema dolje. Potom je zarotiraj lijevo ili desno, da dobiješ naopako lice (ako okret lijevo ne otvori prolaz, onda je desno i obratno).
Hard - rješenje je svaki put drugačije. Pogledaj raspored otvora na sobi i okrenite kocku, pa ponovno pogledaj da vidiš promjenu i saznaš kamo je dalje treba okretati. Dakle, ako je rupa na stropu, a treba ti na vratima, okreneš kocku u smjeru u kojem se mora kretati rupa da dođe na mjesto koje tebi treba.
Extra hard - isto kao hard, ali se soba miče malo drugačije u odnosu na kocku nego što očekuješ.

DEVIL MAY CRY

Bero: Jedan je čitatelj zapeo u četvrtoj misiji, kad ga Phantom progoni u hodniku. Ne zna što treba učiniti da ga se riješi.
Krešo: Najbolje je izbjegavati vatru kojom te gađa i pobjeći do vrata dvorišta. Čim dobiješ kontrolu, kreni ulijevo i udari u vrata da se otvore, naći ćeš se u dvorištu.
Bero: Sada možeš nastaviti igru, a kad se vratiš u hodnik, Phantoma više neće biti.

ICO

Krešo: Jedan čitatelj ima problema u prostoriji s lusterom. Ne može doći do vrata na drugoj strani pa pita što dalje.
Bero: Kaže da je uspio srušiti luster, ali to nije dovoljno. Vrati se natrag po bombe. Uzmi jednu i postavi je uza stup koji drži most.
Krešo: Idi do vatre i zapali štap te njime detoniraj bombu.
Bero: Udalji se i gledaj kako se most ruši. Sada možeš dalje.

SPYRO THE DRAGON

Bero: Evo jednog pitanja od "gospođe u mirovini". Zanima je kako doći do zmaja u Haunted Towersu.
Krešo: Koliko se sjećam, dva su zmaja, ali nije važno. Popnite se gore pomoću vjetra i nađite vilu koja će vam poljupcem dati jači vatreni dah. Tom vatrom možete uništiti velika metalna vrata iza kojih je jedan zmaj.
Bero: Na isti ćete način doći i do drugog zmaja, samo što morate ići kroz iduća vrata. Ako vam oslabi vatra, vratite se do vile.
Krešo: I dopustite da izrazimo zadovoljstvo što još uvijek ima starijih ljudi koji su ostali mladi u srcu i igraju *Spyru*.
Bero: Ajde, ne cmolji - žena igra, pa što? Igram i ja.
Krešo: Ali ti nisi u mirovini!
Bero: Da barem jesam!

TECHNOMAGE

Bero: Ovo Ivanovo pismo ćemo objaviti, dobit će čak i odgovor iako nije najpreciznije postavio pitanje. Što se tiče optužbi za rasizam (jer mu nismo poslali nagradu), ne možemo biti rasisti jer si ti bijelac, zar ne? Ali ne brini se, nismo ni crncima poslali nagradu!

Krešo: Što se tiče pitanja, kako složiti kutije, prilično je neprecizno. Koje kutije? Ajde, reći ćemo kako treba složiti neke kutije, a jesu li to te...
Bero: Znam da su neki imali problema s jednim mjestom gdje je pod udubljen, a okolo su kutije - trebaš razbiti jednu kutiju i potom povući onu desno od tebe tako da načiniš stubu po kojoj se možeš popeti.
Krešo: Popni se i zapamti kako stoje kutije u sredini (shvatit ćeš što mislim kad dođeš) jer iduće na koje nabasaš moraš TOČNO tako postaviti da bi se mogao spustiti po stubama.
Bero: A kod idućih ih pak jednostavno moraš razbiti da oslobodiš prekidač ispod njih.
Krešo: Stvarno se nadam da su tvoje kutije među ovim kutijama.
Bero: Ako nisu, malo dalje je jedna soba gdje kutije moraš složiti kao odraz u zrcalu drugih kutija koje su u sobi do te.
Krešo: Dosta o kutijama!

RESIDENT EVIL

Krešo: Siniša pita kako otvoriti vrata s brojčanikom pokraj njih.
Bero: Čekaj, to su ona... kod nekih stuba, zar ne?
Krešo: Da, iznad sobe sa škrinjom i gdje te, ako ideš tim putem, dočeka Rebecca.
Bero: Da, sad znam. Ha, reći ćemo ti samo da ih ne trebaš otvoriti jer ćeš poslije doći s druge strane, ali mislim da ih se nekako čak i moglo otvoriti...
Krešo: Da, ali nisi mi dopustio da završim. Naime, on kaže u drugoj kući, a koliko ja znam u drugoj kući nema nikakvog brojčanika nego ona igra LIGHTS OUT pokraj jednih vrata.
Bero: Ne znam je li na to mislio, ali neka pogleda rješenje u jednom od starijih brojeva ako nije siguran u pitanje.

BREATH OF FIRE 3

Krešo: Vedran pita gdje u Myria stanici naći B-karticu.
Bero: U ćeliji u kojoj je čudovište uspavano.
Krešo: Ćelija je ispunjena uspavljujućim plinom i kad ga isključiš (pomoću obližnjeg računala), vidjet ćeš karticu.
Bero: Da bi mogao ući u ćeliju, morat ćeš prvo riješiti problem struje pomoću drugog računala.
Krešo: Nećemo ti mi sada sve rješavati, ali zapamti da se struja prekida na određenom mjestu ako spojiš pozitivnu stranu s negativnom.
Bero: Što se tiče drugog pitanja s kipom...
Krešo: Nisam siguran kada je to, ali mislim da moraš stajati mirno 20-ak sekundi i otvorit će ti se prolaz.

PS2 NA VIDEO

Bero: Brky pita kako spojiti PS2 na video.
Krešo: Tehničke stvari prepuštam tebi.
Bero: Aha, pereš ruke - znao sam. Dakle, pitanje je prilično čudno, ali mislim da znam što čovjek misli. Da, PS2 se može priključiti na video - jednostavno videokabel uključiš u video in ulaz na videu, a audiokabel na audio in - ako imaš video s takvim ulazima. Ako ne, bit će ti potreban adapter koji objedinjava audio i video signal iz PS2 u TV signal (antenski ulaz) i kao takvog ga možeš priključiti na video. Naravno, pretpostavljam da ćeš video nakon toga priključiti na TV da bi mogao igrati i snimati svoje uspjehe.

SOUL REAVER

Zbog šekspirovski kompleksnih dijaloga ova je igra nerazumljiva čak i dobrim poznavateljima engleskog jezika. PSX vam pomaže opisujući najteže zagonetke

STUPOVI

Kad prvi put krenete iza stupova Nosgotha, doći ćete do vrata na kojima je nacrtana figura slična Razielu. Da biste ih otvorili, morat ćete upotrijebiti *soul reaver*. Zapamtite to i za iduća slična vrata.

MOČVARA

U močvari ćete primijetiti da se treba uspeti preko zidova. Kad Raziel spomene prolaz prema sjeveru do kojeg ne može zbog previsokog zida, morate ići do onog po kojem se možete popeti, potom hodajte i spustite se do prolaza. Penjanje po zidovima će vam biti korisno i dalje u igri.

DARK FORGE

Ovdje ćete vrata otvarati tako da uzmete štit koji lebdi u zraku i stavite ga na njih. Nadalje, naučit ćete važnost promjene u spektralnom svijetu kad budete stajali na stupu koji će ondje biti različite visine. Neke stupove i kamene blokove možete micati, neke dijelove zida ili krova možete pogoditi energijom mača, a kad nađete malo zrcalo, odnesite ga u veliku sobu i stavite u držač. Kad dođete do sunčanog sata, okrenite ga dok svjetlo ne padne na malo zrcalo. Sad kad imate *dark reaver*, možete otvoriti neka vrata koja prije niste mogli.

LIGHT FORGE

Zabadanjem mača u oltar stvarate mostove preko kojih možete prijeći, stražarsko oko trebate pogoditi mačem i požuriti dalje prije nego se oporavi, a mač možete upotrijebiti na stvari poput kipova koji imaju *dark reaver* simbol. Kad nabavite *light reaver*, morate znati da neke stvari možete aktivirati ili vrata otvarati pucnjem iz mača u različite simbole.

AIR FORGE

Na ovom ćete mjestu nalaziti simbole kojima otvarate vrata ako ih na njih prislonite te ventilacijske otvore (koje katkad trebate otvoriti) koji vam dopuštaju da, ako se postavite ispred njih i skočite, na svojim krilima odletite prilično daleko. Nadalje, na nekoliko ćete mjesta naći zlatne kugle koje trebate pogoditi iz *light reavera* da biste mogli pokupiti dijamant koji potom trebate odnijeti do oltara odgovarajuće boje. Na jednom ćete mjestu morati otvoriti vrata *dark reaverom*, ali nećete moći do simbola, stoga dohvatite kameni blok koji se nalazi gore i povucite ga na most. Kad most nestane, kamen će pasti, vi ga pozicionirajte i... Novim *air reaverom* možete u *air* oltarima aktivirati zrak koji vam pomaže da preletite neke prepreke, a pucnjem iz njega možete uništavati pojedine zidove i vrata.

USCHTENHEIM

Mislim da bi bilo dobro spomenuti da ćete, kad se nađete u trećem promijenjenom vremenu i dođete do zaleđenog jezera, moći naći rupu u ledu u spektralnom svijetu.

JANOS AUDRON´S RETREAT

Na nekoliko ćete mjesta trebati napuniti urnu krvlju i izliti je u neki prazni "bazenčić" kako biste otvorili put za dalje. Nadalje, u nekoliko ćete navrata vidjeti dvije kugle koje vise na lancima. Trebate ih pogoditi, ali pazite da budu jedna iza druge u trenutku kad pucate. Na taj ćete si način otvarati put za dalje. Još treba spomenuti da ćete naći disk sa simbolom zraka, stoga nemojte mnogo razmišljati nego ga uništite *air reaverom*.

FIRE FORGE

Ovo je zanimljivo mesto pa ću vam samo na brzinu objasniti kako funkcionira. Oltar vatre ćete aktivirati bakljom, ali baklje morate držati na suhom. Pucnjem iz *light reavera* u kristal u stropu nakratko uklanjate krv iz sobe. Putujte gore-dolje po sobi jer morate ići gore, ali i svako malo se vratiti dolje da napunite mač ili zapalite baklju ili... U svakom slučaju, vrlo je jednostavno.

Krenite natrag u Sarafan Stronghold, gdje slijedi niz borbi nakon kojih će igra uskoro završiti i otkriti cijelu priču koju ste pokušavali shvatiti. Još bih htio napomenuti da u trenutku kad vam Moebius ugasi *soul reaver* možete dobiti dvije dodatne animacije ako pokušate baciti mač ili prizvati izbornik pritiskom na SELECT.

BUGOVI

nekoliko pogreški. Jedina koju želim spomenuti je u smetate lešinare, nećete moći izaći iz strukture. Najbolji način je ližavate jer ćete u suprotnom igru morati ponovno učitavati

CHECK!

U igri postoje checkpointi i savepointi. Za razliku od onih u prvom dijelu, ovi check pointi nisu portali nego krugovi na štapovima. Ako vas ubiju, počinjete od posljednjeg aktiviranog. Savepointi su mjesta na kojima možete snimiti igru, a izgledaju poput starih, kamenih oltara.

BONUSI

Igra ima još i nekoliko dodataka koje možete zaraditi tako da je završite, ali ako ih želite pogledati prije, samo na glavnom ekranu (na kojem je opcija START GAME) unesite ←, △, →, △, ↓, ○, ⊗.

DYNASTY WARRIOR 3

Prihvatite izazov i kao heroj jedne od triju zaraćenih strana, Wei, Wu i Shu, izborite vlast u drevnoj Kini! I ne sramite se upotrijebiti šifre i savjete jer - kakav je to vladar koji ne vara...

SPECIJALNI PREDMETI

Pronalazite ih uglavnom poslije borbe s kakvim jačim neprijateljem, a u igri vam pomažu nekim sitnim detaljem. Neki su vrlo korisni, neke jedva primijetite, no uvijek je dobro znati koji su vam na raspolaganju.

HEX MARK SADDLE - borbu počinjete na Hex Mark konju.
Da biste ga dobili, trebate ubiti sve neprijateljske generale kod Chen Dua, osim Liu Zhanga.
Sedlo ćete naći u kutiji blizu njega.

RED HARE SADDLE - svaku borbu počinjete na Red Hare konju.
Morate pobijediti Lu Bu kod vrata Hu Lao, a potom pričekati da se opskrbna jedinica pojavi kod vrata Fan Shui te srediti kapetana te jedinice. Ispast će mu sedlo.

IMPERIAL SADDLE - možete zajahati sve konje, neovisno o rangu.
Igrate li na Shu strani, trebate kod Yi Linga ubiti Zhu Ran da biste prekinuli neprijateljsku vatru, a potom ubiti Lu Xun. Predmet će se pojaviti u Sun Quan kampu.

THE ART OF WAR - trenutačni predmeti traju malo duže.
Kad igrate na Wei strani, prilikom opsade dvorca He Fei sredite sve Wu generale osim Sun Quana. Ako malo pričekate, predmet će se pojaviti na njegovom brodu.

BODYGUARD MANUAL - vaši tjelohranitelji postaju jači.
Na Wu strani u opsadi dvorca He Fei pobijedite Xu Zhua i predmet će se pojaviti na njegovoj početnoj lokaciji.

THE WAY OF THE MUSOU - možete koristiti True Musou neovisno o vašim HP-ima.
U Guan Yu's Escape na Guan Yu strani pobijedite Xiahou Dun kojemu će ispasti ovaj predmet.

SURVIVAL GUIDE - kad su vam HP-i kritični, snaga napada vam se udvostruči.
Kad igrate na Shu strani na Wu Zhang ravnicama, dva igriva karaktera moraju umrijeti da biste vidjeli animaciju i da bi se pojavio predmet.

DEFENDER - kad su vam HP-i kritični, obrambena vam se snaga udvostruči.
Na Wu Zhang ravnicama igrajući na Wei strani dva igriva karaktera moraju umrijeti. Krenut će animacija i predmet će se pojaviti.

FIRE ARROWS - kad koristite luk, ispucavat ćete vatrene strijele.
Na Wei strani kod Chi Bi ubijte Zhou Yun prije napada vatrom.

BUCKLER - uvijek ćete uspješno blokirati.
Na Wu strani kod He Fei pričekajte da Zhang Liaovi strijelci ubiju Taishi Ci pa se povucite sa Sun Quanom. Zhang Liao će napasti - ubijte ga i ispast će mu štit.

POWER SCROLL - nećete izgubiti kad vam se oružja uklješte.
Na Wei strani kod He Fei Zhang Liao mora ubiti Taishi Ci, a vi pobijediti druge časnike u sredini. Zhang Liao će potom krenuti u napad na Sun Quana. Odmah nakon toga Gan Ning će se pojaviti blizu Wei štaba, morate ga srediti.

KOMBO

Vi uvijek možete izvoditi različite serije napada, ali ovih nekoliko spominjem jer su prilično korisni i lakoizvodivi. Podrazumijevaju se standardne kontrole.

△ - samo će oboriti neprijatelja i dati vam sekundu vremena
△ + ○ - dobar napad jer odbije neprijatelja u zrak, a možete ga nastaviti raditi dokle god vas je volja
○ + ○ + △ - na trenutak zaustavi neprijatelja, što vam može dobro doći
○ + ○ + ○ + △ - jak napad; toliko će snažno odbiti neprijatelja unatrag da će porušiti ljude u koje se zabije
○ + ○ + ○ + ○ + △ - još jedan jak napad koji na kraju baci neprijatelja u zrak, a možete ga izvesti ponovno ili, pri slijetanju, dodati još jedan △
○ + ○ + ○ + ○ + ○ + △ - bez obzira što svaki put završava drugačije, ovisno o vašem karakteru, nanosi prilično štetu. Katkad možete dodati još jedan t za dodatnu snagu, ali to ovisi o karakteru i oružju. Na kraju svakog komboa možete još iskoristiti svoj musou za dodatnu štetu.

VARANJE

Šifre zapravo i nisu varanje, one vam samo omogućuju da preskačete cijelu igru ako vam je slučajno preteška, zatoriti slobodno koristite. Za sve šifre morate označiti FREE MODE u glavnom izborniku te unijeti odgovarajuću kombinaciju.

Svi generali
Svi Shu generali
Svi Wei generali
Svi Wu generali
Svi FMVi

HERDY GERDY

Iako se ova igra čini prilično jednostavnom, ona to zapravo nije. Dakle, ako vas je zarobila slatkasta grafika i glupe životinje koje baš i neće ići kamo vi želite, evo nekoliko savjeta koji će vam pomoći da postanete najboljim pastirom

OPĆI SAVJETI

Na svakom je nivou 100 zvončića. Kad ih sve prikupite, dobivate veliko zvono koje trebate odnijeti u Valley frajeru s kravarna da biste otključali bonus opcije u izborniku. Na neke se nivoe morate vratiti kad dobijete određene predmete da biste ih sve prikupili.
Nivo možete završiti sa 100% ako sve životinje otjerate u njihove obore, a sve grompove zarobite u rupe. Za to vrijedi isto što i za zvončiće - nivo kojiput ne možete očistiti iz prve.
Grompove uglavnom treba izbjegavati, no ponekad ćete morati dopustiti da vas udare da biste došli do nekog nedostupnog dijela nivoa.

GDJE SU PREDMETI?

Svaki od predmeta u igri dobit ćete ako nešto učinite. Evo ukratko što:

The Herding Stick - nađite Yggdrasila i nadmašite njegov rekord
The Magic Boots - nađite Saru u Meadow Villageu (pokraj jezera)
The Flute - nađite Reda u Mid Mearu i nadmašite njegov rekord
The Feather - u Springu nađite kosti rudarevog duha
The Magic Hammer - nađite bradatog patuljka (leprechaun) na vrhu Moonlit Peaksa
The Horn - u Elven Woodu nadmašite Efrinov rekord
The Suit - iz Skragovog gnijezda
The Gloves - od Mole u Crystal Lakeu

SAVJETI I TRIKOVI ZA NIVOE

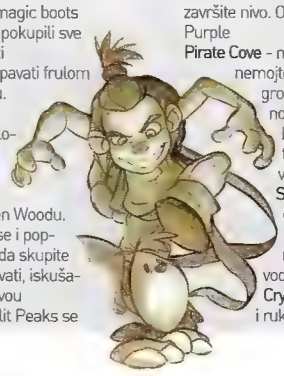
Gerdy's Hut - treba vam magic boots
Meadow Village - da biste pokupili sve zvončiće, trebat ćete plivati
Valley Floor - drvo ćete uspavati frulom koju dobivate u Mid Mearu.
Preko drveta prelazite na drugu stranu gdje ćete osloboditi pčelu i odvesti je medvjedu. Spavajućeg Ciganina ćete probuditi rogom koji dobivate u Elven Woodu.
Kad dobijete pero, vratite se i popnite po ljestvama u mlinu da skupite zvončiće, a kad naučite plivati, iskušajte i tu vještinu na ovom nivou
Mountain Pass - na Moonlit Peaks se možete popeti tek kad pokupite pero. S rukavicama se vratite još jednom jer postoji kamen koji trebate gurnuti da biste završili nivo. Isto vrijedi i za plivanje
Moonlit Peaks - šuljajte se stazom do leprechaunove špilje, inače ništa od čekića. Dok se ogledava, stojte na mjestu, krećite se samo kad spava
Gold Mine Gulch - za penjanje po ljestvama trebat ćete pero
Belders Spring - zarobite grompa (ili više njih) na lokaciji s kostima i utjerajte jednu skupinu stvorenja u njihov obor. Pero će se pojaviti na vrhu brda u sredini nivoa
Midmear - da biste potukli Redov rekord, morate stjerati u obor sve droopove i zarobiti sve grompove. Nakon toga popričajte s frajerom na stupu na početku nivoa
Elven Wood - da biste pobijedili Efrin, morate zarobiti tri grompa i u obor utjerati sva ostala stvorenja. Da vam Ciganin otvori vrata za Forest Glade, trebat će vam čekić
Forest Glade - trebat će vam plivanje i rukavice da dođete do posljednje skupine droopova
Crystal Lake - morate pritisnuti dugine prekidače da otvorite vrata radionice, a potom se vratiti u Mid Mear da otvorite Ancient Temple (obori u koje morate utjerati stvorenja imaju simbol koji označava da su u vezi s otključavanjem hrama). Kad ste već u Mid Mearu, gurnite i blok do kojeg će vas odbciti grompov udarac da pokupite posljednje zvončiće.
Ancient Temple - morate skupiti svih 100 zvončića da aktivirate dugine prekidače i završite nivo. Odgovori na pitanja su: Pink, 8 i Purple
Pirate Cove - morate potući rekord svog oca - nemojte zaboraviti pozatvarati grompove. Pomoći će vam blurpovi, no sjetite se da izlegnete honklingse. Nakon toga idite do pirata (kroz otključana vrata) koji će vas odvesti do gnijezda
Skrag's Nest - ptičurini morate doći sleđa i upotrijebiti rog. Triput. Sad kad možete plivati, vratite se na nivoe u kojima su zvončići u vodi
Crystal Lake - trebat će vam plivanje i rukavice. Kad skupite dovoljno zvončića, trebat ćete aktivirati nekoliko duginih prekidača. Pazite se koga privlačite frulama da vam jedna stvorenja ne bi pojela druga
The Great Forest - pronađite sve zvončiće da aktivirate dugine prekidače koji spuštaju zamke za grompove i podižu brane za vodu
The Lost Bear - prvo razgovarajte s medvjedicom, potom idite do vještice i brzo uhvatite grompove u zamku (jedna je skrivena grmljem). Kad vodite medvjedića natrag, morate se šuljati pokraj duhova, namjestiti kameni blok tako da ne mora pasti s prevelike visine i daskama ga prebaciti preko ograda
Beaver Creek - morate uloviti dabra da nađete zvončiće (dugini prekidači aktiviraju mostove). Za nastavak vam treba 100%-tna uspješnost. Odgovori na pitanja (postavit će vam ih frajer iz špilje pokraj vodopada) su Blurp, Jessica i Milk
Foxtown Bridge - morate skupiti svih 100 zvončića da aktivirate dugin prekidač koji otvara vrata kaveza s droopovima
Foxtown - frulom ćete morati štetočine dovesti do Vermin Disposal Unitsa (VDUS) naokolo po gradu. Šuljajte se stražarima iza leđa, a ako završite u zatvoru, bit će vam potrebne rukavice. Plivanje i upotreba prekidača su nužni, a kad sve štetočine odvedete na njihovo mjesto, morate skupiti mlijeko, jaja i brašno. Sad još samo provedite pekara između hrpe stražara do idućeg nivoa
The Docks - čuvajući se stražara, skupite 50 zvončića i aktivirajte dugin prekidač da dođete do broda
Tournament Island kad uvjeravate stražara da vas propusti, skupite 100 zvončića i aktivirajte 4 dugina prekidača

TOURNAMENT ARENA

1. runda (3 minute)
Postavite štap pokraj zida i potjerajte doopsove do njega. Spustite se kosinom i prvog grompa zatvorite u zamku. Ako krene na doopsove, upotrijebite rog.
Preskočite prepreku i sredite i drugog grompa. Idite na drugu stranu nivoa i potjerajte doopsove uskim prolazom, preskočite prepreku pa šutnite blurpa uz kosinu do grompa. Kad mu pozli, protjerajte doopsove u obor, pričekajte da mu bude bolje i odvedite ga u zamku.
Vratite se do prvih doopsova i potjerajte ih u rijeku. Idite do gaza i kad doplivaju, potjerajte ih u obor.

2. runda (9 minuta i 10 sekundi)
Skočite s ruba i idite naprijed. Šutnite blurpa (rog) dolje grompu pa odgurajte kamen da otvorite procijep. Prođite kroza nj i odvedite grompa gore lijevo do drugog grompa da se potuku. Odmah frulom privucite dvije skupine honkova i ubacite ih u obor. Jednog grompa odvedite u zamku pokraj obora, a drugog na drugu stranu nivoa do druge zamke. Pokupite honkove i odvedite ih ponovno do prvog obora. Prvog grompa (kojeg ste otrovali) odvedite do mjesta gdje ste maloprije našli honkove i u zamku. Sada honkove iz početnog dijela odvedite u obor kod bleepsova u dvije skupine po 8. Potom dovedite bleepsove do mjesta gdje ste otrovali prvog grompa pa blurpa s početne pozicije upotrijebite da sredite grompa na putu do obora za bleepsove. Frulom odvedite bleepsove pokraj grompa u obor, pa upotrijebite još jednog blurpa da vam gromp ne smeta dok gurate kameni blok. Kad se oporavi, odvedite ga do zamke pokraj mjesta gdje ste pokupili bleepsove.

3. runda (5 minuta)
Čuvajte živce!
Preskočite prepreku do doopsova i potjerajte ih u potok. Preskočite preko i blurpa šutnite grompu. Dok mu je još zlo, odvedite bleepsove u obor, a potom ga uhvatite u zamku. Udite u potok i otjerajte doopsove (plivanjem) do njihovog obora.
Sad otrčite na drugu stranu nivoa pa po kosini do zamke, bleepsova i blurpa. Rogom potjerajte bleepsove niz kosinu, a blurpa šutnite kroz procijep do grompa. Kad ga pojede, provedite bleepsove uz kosinu i preko mosta do još bleepsova, pa nastavite dok ne uzmognete još 4 natjerati da slete s tornja (iznad zamke). Vratite se preko mosta i ondje ih ostavite, pa se vratite po drugog blurpa. Šutnite ga do grompa pa provedite bleepsove pokraj njega u obor, a potom grompa odvedite preko mosta pa u zamku.
Vratite se do travnatog dijela pa preostale blurpove šutnite preko ruba. Nađite posljednjeg grompa i jurite s njim cijelim putem uz kosinu do posljednje zamke.
I to je to.



THE ITALIAN JOB

Definitivno dobra igra koliko i stari film po kojem je nastala. A za tako dobre naslove PSX uvijek nađe mjesta unutar Helpline rubrike...

Ako ste igrali igre slične ovoj, recimo *Driver*, onda znate osnove pa će vas zanimati samo šifre i pomoć u misijama. Ako vam je ovo prva igra ovog tipa, okušajte se u *Free Rideu* i ostalim modovima prije nego počnete pravu igru da biste se navikli na automobil i naučili izbjegavati policiji. Prvo svakako zaigrajte sami, a bude li bilo kakvih problema, pogledajte pomoć za misije, a tek onda šifre da si ne biste upropastili užitak igranja.

THE JOB

Budite oprezni u prvih osam misija u Londonu i ne zaboravite: vozite lijevom stranom ceste. Right?

1. The Ambassador's Car: slijedite samo strelice i dođite do garaže. Upamtite, morate se riješiti policije pa preporučujem da to učinite još na početku, kad krenete nizordo.

2. Meet Camp Freddie: lagana misija, jedino što postoji vremensko ograničenje. Slijedite strelicu po cestama svog izbora ili odigrajte *Free* mod i nađite najbržu rutu.

3. Peaches for Peaches: vaš je cilj stići gdje vas strelice vode, ali riješiti se pratnje. Tek kad vas više ne prate, pojavit će se profesor na balkonu koji je vaš cilj.

4. Special Delivery: u ovoj misiji imate malo vremena da stignete do auta koji trebate ukrasti - ali moguće je. Ne uspijete li, slijedi još jedan težak dio u kojem se morate zaletjeti u suprotnom smjeru i prepriječiti put drugom autu. Želite li stići na vrijeme do prvog, preporučujem ovaj put: lijevo na početku, pa desno i opet lijevo na brdo, na vrhu desno, potom lijevo nizordo, preko raskršća te lijevo i desno. Stigli ste.

5. Skillful Bill: razbijte automobil koji vam želi umaći. Iako je ovo jednostavna misija, budite vrlo oprezni da se ne biste zabili u zid, a meta vam pobjegla. Pokušajte mu presjeći put i zabiti se u njegov bok jer mu tako nanosite više štete.

6. Prison Pals: jednostavna i zabavna misija. Nakon što se zaletite kroz vrata i pokupite prijatelja, pokušajte pobjeći istom cestom i riješiti se policije, to je to.

7. Keeping it Up: samo pratite svoju metu i misija će biti brzo gotova. Nemojte ići prebrzo, nema smisla da ga pokušate prestići, ali ga nemojte ni izgubiti.

8. Big William's Ride: jednostavno izbjegavajte veće sudare i nemojte voziti prebrzo. Držite se na velikim, glavnim cestama i sve će biti u redu. Kad dođete do parkirališta, idite za strelicom i ta-da!

Nakon obavljenog posla u Londonu, krećemo u Italiju, u Torino...

1. Torino Tours: upoznajte se s ovim gradom jer je prilično velik i ne bi bilo lijepo izgubiti se u njemu. Slijedite strelicu, a kad se okrene u suprotnom smjeru, prijeđite na krivu stranu ceste kroz tunel. Ondje ćete vidjeti da trebate nastaviti kroz malu uličicu pa stoga samo produžite do svog cilja. Pri ulazu u elektranu ćete možda opet imati problema jer možete ući samo s jedne strane pa će vam se strelica čudno okretati kad se približite, ali se nemojte obazirati. Nakon toga, samo slijedite strelicu doma.

2. Mafia Mania: samo se pobrinite da stignete na vrijeme u zračnu luku, što znači, bilo bi dobro ići pronaći kakav prečac, a potom se riješite pratnje iz leta vas na kraju misije.

3. Traffic Tape Caper: nakon što se spustite po stubama, nemojte ići preko trga da biste izbjegli policiju, nego lijevo. Biciklom produžite do elektrane i potom bježite, ne udesno jer je to slijepa ulica, pokušajte se riješiti policije. Kad to uspijete te pokupite ostale članove bande, krenite doma. Možete ići za strelicom ili ravno na autocestu pa njome ponovno natrag (ako je autocesta duga, držite je, a nema ni policije). Ako ne stignete, morate iznova, stoga je ovo jedna od težih misija.

4. Interference: iako vam je ostavljeno dovoljno vremena za ovu misiju, vjerojatno ćete je igrati nekoliko puta. Kamere su razbacane po gradu pa je najbolje zapamtiti gdje točno te razraditi plan kojim ćete metodički pretražiti grad. Po meni, najteža misija.

5. Convoy: krenete li sporednim ulicama, morate se požuriti, a ako pak odlučite slijediti strelicu, privući ćete policiju, a tad je se morate riješiti prije nego se približite mjestu sastanka. Odlučite sami što ćete učiniti, ja preferiram sporedne ulice, što znači da morate znati kako grad izgleda jer nećete cijelo vrijeme pratiti strelicu.

6. The Getaway: najzabavnija i najjednostavnija misija, ali zahtijeva veliku vještinu od igrača. Samo slijedite aute ispred sebe (jednostavno) i nemojte ih izgubiti jer vas neće čekati ako se počnete zabijati. Budete li ih slijedili, misija je znatno lakša, ali ako ih izgubite, vjerojatno nećete uspjeti.

Ako ste gledali film, znate što vas sada očekuje, a ako ne, nemojte se iznenaditi bijegom u Alpe.

1. Red, White and Blue: slijedite, poravnajte auto i približite mu se održavajući razmak. Kad se pojavi odbrojavanje, samo zadržite sve kako je i ubacit ćete auto u vagon. Napravite to za sva tri auta i gotovo.

2. Home Free: jurnjava po Alpama. Nemojte razbiti auto ili poletjeti u ponor, ali nemojte ni gubiti vrijeme. Samo slijedite strelicu i koristeći svoje znanje, pokušajte dobiti na brzini i izgubiti na šteti.

ŠIFRICE

U glavnom izborniku brzo pritisnite △, ○, △, ○, △, □, △, □ da otključate šifre. Ako ste sve dobro unijeli, čut ćete pljesak.

Želite li otključati sve misije glavnog moda igre, pritisnite ○, ○, △, □, □; unos će opet biti potvrđen pljeskom.

Sve misije za *Challenge* mod dobivate unosom □, □, △, ○, ○, □, △, ○ na glavnom izborniku, a za *Checkpoint* mod unosom ○, □, △, □, △, □, △, □, ○. Obje šifre su potvrđene pljeskom.

Za Destructor mod misije unesite △, □, □, △, □, □, △, ○, ○, ○ na glavnom izborniku.

Da biste se mogli u miru vozikati *Free* modom, ukucajte □, △, □, ○, ○, ○, △, ○ u glavnom izborniku i otvorit ćete sve misije.

Za izbor nivoa u *Career* modu trebate pauzirati igru i držati R1 te stisnuti △, ←, ←, △, ○, ↑, ↑, □.

CHEATS

KAO I UVIJEK, KOKTEL ŠIFRI: NEKE NOVE, NEKE STARE, NEKE KOJE SU VEĆ JEDNOM BILE, ALI SU SE VRATILE PO NARUDŽBI. ZA VELIKI BROJ ŠIFRI SMO ZAHVALNI HRCO-U.

WIPEOUT FUSION

Idite u glavnom izborniku na EXTRA i izaberite CHEATS te upišite jedno od idućeg:
Brži brodovi: □, ✕, ✕, ✕, △
Neograničeni štitovi: △, △, □, □, □
Neograničeno oružje: △, ○, ✕, ○, □
Brodovi životinja (pokušajte): △, ○, ○, △, ✕
Starinski brodovi: ✕, ○, △, □, ✕
Sve šifre: ✕, △, ○, △, ○

FREQUENCY

Da biste uključili varanje, unesite kombinaciju ↓, →, ↑, ← u glavnom izborniku, potom za vrijeme igre unesite:
→, ←, ←, →, ↑ - bodovi se množe s većim faktorom
←, →, →, ←, ↑ - automatsko hvatanje

GODAI: ELEMENTAL FORCE

Otvaranje svih magija se dobiva unošenjem R1, R2, L1, L2, ✕, △, ○, □ kad pauzirate igru.
Na glavnom izborniku unesite L1, L2, ✕, △, L1, L2, ✕, △ da biste mogli izabrati nivo.
Ako želite omogućiti ubijanje jednim udarcem, pauzirajte igru i pritisnite L1, L2. Sada pomaknite lijevi analogni kontroler gore, dolje, lijevo pa desno i stisnite △, □, ✕, ○.
Hiro će biti neranjiv ako pauzirate igru i stisnete L1, L2, ○, □, L1, L2, ○, □.
Da biste otvorili sve likove za igru u više igrača, idite na glavni izbornik i stisnite R2, ○, ✕, □, △, →, ↓, ←, ↑, R2, R1, ○, □, L1, L2, L1, ○, L2, □.

ONI

Sve šifre se upisuju pauziranjem (pritisak =) i označavanjem HELP opcije te ukucavanjem jednog od idućeg:

Ubijanje jednim udarcem	L2, L1, L2, □, ○, □, L2, L2, L2, L2
Neranjivost	L2, L1, L2, □, ○, □, R2 ↑, L2 ↑, R2 ↑, ○
Smanjenje lika	L2, L1, L2, □, ○, □, L2 ↑, R2 ↑, □, ○
Nevidljivost	L2, L1, L2, □, ○, □, L1, R2 ↑, L2, L2 ↑
Neograničeno streljivo	L2, L1, L2, □, P, □, L2, L2, L1, L2 ↑

DIGIMON RUMBLE ARENA

Samo upišite jedno od idućeg kao šifru:

Gallantmon	AIMJOY
Imperialdramon	LINMON
Imperialdramon (u Dragon modu)	ROYBOY
MegaGargomon	MINNYN
Omnimon	SERIUS
Sakuyamon	KENSAN
WarGreymon	QRIOUS

Ako želite mlade likove (pokušajte), držite L1 + L2 + R1 + R2 na ekranu za izbor lika.

SYPHON FILTER

ZA NTSC INAČICU:

Pauzirajte igru i osvijetlite *select mission* pa držite ←, R1, L1, SELECT, □, ✕ - moći ćete izabrati misiju.
Pauzirajte igru te u izboru oružja osvijetlite *silenced 9 mm*. Potom držite ←, L1, R2, SELECT, □, ✕ - jednim pogotkom ćete ubijati protivnike. Da otvorite expert mode, osvijetlite *new game* u izborniku pa držite ←, L1, R2, SELECT, □, ○, ✕.

ZA PAL INAČICU:

Pauzirajte igru i osvijetlite select mission pa držite L1, L2, R1, R2, □, ○, ✕ - moći ćete izabrati misiju.
Pauzirajte igru i osvijetlite objectives. Potom držite →, L1, R1, R2, ○, ✕ - jednim pogotkom ćete ubijati protivnike. Da otvorite expert mode, osvijetlite *new game* u izborniku pa držite L1, L2, R2, □, ○, ✕.

ACE COMBAT 4

Morate uključiti (M):	Dodatni zrakoplovi:	Neograničen novac:	Dodatci:	Oružja:
0E3C7DF2	DE94C95E	DE94C76E	DE94C966	DE94C976
1853E59E	BBA89A82	C19E7B82	BBA89A82	BBA89A82
EE8EFCBE	DE94C95A	DE30D386	DE94C962	DE94C972
B[illegible]	BBA89A82	C19E7B82	BBA89A82	BBA89A82
			DE94C96E	DE94C97E
			BBA89A82	BBA89A82
			DE94C96A	DE94C97A
			BBA89A82	BBA89A82
				DE94C906
				BBA89A82
				DE94C902
				BBA89A82

JOŠ SU NAM PISALI:

Marko - pogledaj odgovor: ŠIFRE; **Alterego** šifre se ponavljaju zbog zahtjeva čitatelja, a ostale sitnice katkad proizađu iz nekoordiniranosti između pisaca. Inače, hitmeni su već odaslani; **Misterio** - shvati da sam ja to davno igrao i da ćeš ipak morati malo bolje opisati lokaciju; **Damir** - mislim da ne postoji, sorry; **Mato M.** - bilo je rješenja, ali davno. Mislim u 18. broju; **Dency** - nismo; **Vedran** - siguran sam da ćeš je pronaći u nekom od obližnjih dućana, a ako ne, pogledaj popis naših oglašivača i nazovi ih jer netko vjerojatno šalje igre; **Darko** - pa zar nismo na to pitanje lijepo odgovorili u prošlom broju? Moraš malo pričekati nakon što pošalješ pismo!; **Ognjen** i **Sanjin** za Red Faction problem je u vašoj verziji igre (znate na što mislim); **Petar C** - originalna igra se ne bi smjela presnimavati, to znaš i sam; **Domagoj** žao nam je, al' to su arkade pa ćeš morati pričekat šifre; **Sunjo** na oba smo pitanja odgovorili u prošlim brojevima; **Daniela** - šifre za sve *Tomb Raidere* smo već prečesto objavljivali pa pogledaj starije brojeve.

METAL GEAR SOLID 2: SONS OF LIBERTY

Nastavljamo gdje smo prošli put stali, nadamo se da vam čekanje nije bilo predugo. I ovaj smo se put potrudili pisati tako da otkrijemo što manje zapleta i ne upropastimo vam užitak otkrivanja.

TIPS & TRICKS

Niste valjda mislili da su trikovi koje smo objavili u prvom dijelu sve tajne ove igre? Ima toga još. Evo, čitajte...

"PSEĆE MARKICE"

Ili izvorno 'dog tags', jedan su od specifičnih elemenata igre. Naime, mnogi vojnici imaju spomenute oznake koje im možete oteti i njihova imena pregledavati u *dog tag viewer*u koji se otvara kad igru jedanput završite. Također, skupljanje određenog broja markica otključava bonuse (vidi ostale okvire).

Kako ih dobiti?

Da biste dobili *dog tag*, vojnika ne smijete ubiti nego mu se morate prišuljati i pištoljem (ili drugim oružjem) zaprijetiti - jednostavno mu pridite dovoljno blizu i u nj uperite oružje. Potom mu morate prići sprijeda (možete na trenutak spustiti oružje i zaobići ga) i prepasti ga. To činite tako da oružje uperite u njegovo međunožje 'li glavu, a kod 'hrabrijih' vojnika ćete morati pribjeći i mučenju, tj. napucati ga u ruku 'li nogu (preporučujemo prigušivačem, nikako ne pištoljem za uspavljivanje). Ako ga ne želite mučiti, poslužite se teškim topništvom - malo tko može ostati miran kad mu je bacač raketa uperen u glavu. Kad se vojnik počne tresti od straha, ispast će mu *dog tag* (i drugi predmeti), pokupite ih. Naravno, ne zaboravite ga nakon toga neutralizirati.

Još nekoliko sitnica:

- dodatni stražari koji dođu kad se podigne uzbuna nemaju *dog tagove*
- ako stražara izdaleka pogledate infracrvenim naočalama, vidjet ćete ima li *dog tag*
- ako se stražaru teško približiti, možete ga uspavati pogotkom izdaleka, prići mu i probuditi ga (protresti ga nekoliko puta ili poprskati sprejem za smrzavanje)
- u prolazu Arsenal Geara možete dobiti i Snakeov *dog tag* - onesvijestite ga (davljenjem ili pištoljem za uspavljivanje) i protresite njegovo tijelo. Na *dog tagu* će, ovisno o nivou težine, biti različita imena
- nakon što pobijedite Ocgu i Fatmana, protresite njihova tijela da dobijete dva specijalna *dog taga*

Gdje su?

Broj *dog tagova* ovisi o težini na kojoj igrate. Evo točnog broja za obje lokcije:

TANKER	
Very Easy	19
Easy	20
Normal	24
Hard	26
Extreme	26

PLATFORMA	
Very Easy	42
Easy	44
Normal	48
Hard	51
Extreme	53

STRUT F WAREHOUSE

Idite lijevo pa opet lijevo u sobu. Uzmite [M4] i metke pa izađite. Idite u sobu nadesno gdje su [AKS-74u] i metci. Izađite i idite do Shell 1 Corea. Ako ne znate gdje je to, koristite kartu koju pozivate pritiskom na START.

SHELL 1 CORE, 1F

Odmah na ulasku odjenite odoru i u ruke uzmite AKS pa vas neće smetati ni kamere ni vojnici. Nemojte se pred vojnicima čudno ponašati - samo mirno hodajte. Računalo, tj. kartu je dolje, a nakon toga idite dizalom na B2.

SHELL 1 CORE, B2 COMPUTER ROOM

U gornjem lijevom dijelu sobe (blizu papige) je [D.MIC]. Aktivirajte računalo s kartom i dizalom se uputite na B1.

SHELL 1 CORE, B1

Računalo je u sobi desno od dizala. Pronađite biometrički skener na zaključanim vratima pa stanite pokraj njega i pričekajte da priđe stražar koji je u ophodnji. Brzo uklonite oružje iz ruke, pridite mu sleđa i uhvatite ga oko vrata pa ga glavom zabijte u skener - otključat će se vrata. Udite. Nađite svog čovjeka. Možete slušati mikrofonom svakog i tražiti nepravilnosti u radu srca (uz kucanje se čuje "bip"), a možete jednostavno otići do bijelca zavezanog za stol u donjem lijevom dijeu sobe na kojem su kutije. Mikrofon koristite kad stražar ne gleda. Popričajte i dobit ćete karticu koja otvara vrata sigurnosnog nivoa 3. Odmah nakon animacija u ruke uzmite AKS i ne mrdajte dok opasnost ne prođe. Izađite i dizalom se popnite gore. Preko EF CONNECTING BRIDGEA se vratite u Strut F Warehouse.

STRUT F WAREHOUSE

U sobi na čijim vratima piše 3, a u nju sada možete ući naći ćete PGS1, RGB6 i metke. S tim se vratite preko Struta E i D do mosta za Shell 2.

STRUT 1-2 CONNECTING BRIDGE

Koristeći PGS1, pogodite kontrolne kutije za eksploziv na idućim mjestima (ako volite štedjeti metke, možete ih pogoditi i običnim pištoljem, ali ovako je lakše - koristite pentazemin da vam ne drhte ruke):
- na zidu iznad vrata kroz koja ste izašli na most (iza vas)
- na stupu ispred vas
- na lijevoj strani mosta, uz

2. DIO

stup
- desno od središnjeg stupa
- daleko nalijevo, daleko iza stupa
- desno od vrata na suprotnoj strani mosta
- lijevo od vrata na suprotnoj strani mosta
- na lijevoj strani, iza zastave
- na vrhu cyphera u zraku
- desno od nasuprotnih vrata, među pticama

Nakon svega toga slijedi borba s bossom. Svakako koristite rakete koje ćete dobiti, a skupljajte i ostale predmete koji će se pojavljivati (metci i energija). Pazite na radar - vaš je protivnik velika crvena crta, a prijatelji mala crvena točka. Izbjegavajte njegove rakete (moguće je i tako da se na rukama objesite preko ruba mosta) i slobodno ispucajte nekoliko raketa kad ga imate u ciljniku - slijedit će ga i pogoditi.
Nakon borbe, spustite se na narančastu cijev, na donjem dijelu pokupite RATION i idite na drugu stranu (mjesto koje su ptice onečistile izmetom najbolje je prepuzati da se ne biste pokliznuli). Ako preskočite preko procijepa i ugasite vatru pred vratima, možete dobiti prigušivač za AKS-74u.

STRUT L PERIMETER

Pazeći na stražara, idite do kraja. Objesite se na ruke i padnite na drugi most. Sredite stražare i cyphere pa prijeđite most - preko prve rupe skočite, a drugu zaobiđite tako da se za rub mosta objesite rukama. Pređite kroz vrata na kraju.

SHELL 2 CORE, 1F AIR PURIFICATION ROOM

Aktivirajte računalo pa gornjim dizalom idite u B1.

SHELL 2 CORE, B1 FILTRATION CHAMBER

Odmah pokraj vas je računalo - aktivirajte ga i idite u vodu. Plivajte naprijed i u sobi pokupite [NIKITA]. Vratite se dizalom na 1F.

SHELL 2 CORE, 1F AIR PURIFICATION ROOM

Idite dolje i lijevo pa polako uđite kroz prva vrata na desnoj strani hodnika (kod ugla). Upotrijebite pištolj da razbijete obje kamere, a potom uđite i popnite se na kutije. Opremite se infracrvenim naočalama da bolje vidite rupu na zidu ispred sebe i *nikitom* ispalite raketu u nju.
Raketu provedite kroz prolaz i zabijte je u sobi na kraju prolaza u generator (velike sivozelene ploče na jednom zidu). Vratite se do dizala te oprezno, idući pokraj njega, prijeđite preko dijela hodnika koji je bio pod strujom te uđite u sobu gdje ćete (tijekom animacije) dobiti karticu koja otvara vrata sigurnosnog nivoa 4. Vratite se u dizalo i opet idite u B1.

SHELL 2 CORE, B1 FILTRATION CHAMBER

Uđite u vodu i zaronite - desno, lijevo, desno, desno, lijevo, otvorite vrata, otplivajte na drugi kraj sobe i kroz vrata pa izađite iz vode (na nekoliko mjesta u međuvremenu možete izroniti i udahnuti zrak).
Iza vrata vas očekuje još jedna borba s bossom. Evo nekoliko savjeta:
- stalno se krećite pa će vas teško pogoditi
- pazite da ne padnete u vodu
- automatskim oružjem ili *stingerom* pucajte u njega kad je izvan vode, a bacačem granata i *stingerom* kad je u vodi
- ako uništite svjetla na stropu, omest ćete ga u jednom od njegovih napada
- ako postavite minu u gornjem desnom dijelu sobe, Vamp će naletjeti na nju svaki put kad izađe iz vode

Nakon borbe prođite kroz iduća vrata pa ronite desno, lijevo, lijevo, izađite iz vode i aktivirajte računalo te pregledajte ormariće: u onom srednjem ćete nekog naći - morat ćete ga povesti sa sobom. Sad se morate vratiti do dizala istim putem. Problem s bubama riješite sprejem za smrzavanje.

SHELL 2 CORE, 1F AIR PURIFICATION ROOM

Sredite stražare i idite na KL CONNECTING BRIDGE (ne zaboravite svog suputnika).

KL CONNECTING BRIDGE

Uništite cyphere (zbog suputnika), prijeđite preko mosta i ugasite vatru sprejem za hlađenje pa uđite.

STRUT L SEWAGE TREATMENT FACILITY

Sredite stražare i spustite se ljestvama.

STRUT L OIL FENCE

Slijedi još jedna akcijska sekvenca u kojoj svog suputnika čuvate snajperom. Morate uništavati cyphere, mine (koristite infracrvene naočale da ih vidite - prvo uništite njih) i stražare koji će se pojavljivati naokolo. Bude li vam preteško, kontaktirajte prijatelja koji će vam se javiti preko radija da vam pomogne. Pentazemin će vam biti vrlo koristan.
Na kraju vas čeka miniborba s bossom - dovoljno je nekoliko preciznih pogodaka u glavu snajperom - ali morate biti brzi. Vratite se u Shell 1 Core.

SHELL 1 CORE, 1F

Dizalom idite na B2.

ARSENAL GEAR, STOMACH

Brzo pritišćite Ⓐ da ne ostanete bez zraka (je li vam to poznato?). Kad budete slobodni, aktivirajte računalo i izađite.

ARSENAL GEAR, JEJUNUM

Izbjegavajte stražare i idite naprijed, po stubama gore i onda prođite kroz vrata na desnoj strani.

ARSENAL GEAR, ASCENDING COLON

Prvo idite na donji kraj po RATION, a potom prema gore - slijedi animacija u kojoj ćete dobiti [H.F. BLADE]. Prvo malo vježbajte njegovu uporabu (dobro će vam doći), a potom prođite kroz vrata na vrhu.

ARSENAL GEAR, ILEUM

Sredite stražare i prođite kroz vrata na vrhu kad budu svi pobijeđeni.

ARSENAL GEAR, SIGMOID COLON

Sredite stražare mačem i ne obazirite se na promjene ekrana.

ARSENAL GEAR, RECTUM

Slijedi borba s bossom - pazite, nakon nje slijedi otprilike polusatna animacija, potom još jedna borba i još jedna animacija, stoga si ostavite dovoljno vremena. Neprijatelja je mnogo i stalno se obnavljaju, a vi morate uništiti određeni broj prije nego animacija počne (ovisi o nivou težine - kad se pojavi neprijatelj označen kao RAY-ROSE, morate ga uništiti i sekvenca završava).
Skupljajte sve metke i RATIONE. Koristite *stinger* rakete. Preporučujem taktiku: pogodak u koljeno, protivnik će se sagnuti i otvoriti glavu - u tom trenutku pucajte u glavu. Ponavljajte do pobjede.
Pripazite na rakete - nije preteško ako stalno pratite što vam rade protivnici. Kako se istodobno borite protiv trojice, neki preporučuju da se fokusirate na jednog, a neki da ih ravnomjerno oštećujete. Potonja strategija jamči da će neprijatelj koji uđe u arenu (gdje je najopasniji) imati nisku razinu energije pa ćete ga se brže riješiti.

FEDERAL HALL

Završna borba. Napade mačem blokirajte svojim mačem, a kad vas pokuša probosti, brzo ga nekoliko puta udarite vodoravno. Kad ispaljuje rakete, najsigurnije je rukama se objesiti preko ruba zgrade. U kutu lokacije pojavit će se RATION - svakako ga pokupite jer će vam vjerojatno trebati.

A tu su i lokacije za *extreme* težinu jer ih je tu najviše. Na nižoj razini težine nekih od navedenih neće biti.

TANKER	PLATFORMA
Navigational Deck, Wing Aft Deck (3) Navigational Deck, Wing Deck-C crew's quarters Deck-A crew's quarters Deck-B crew's quarters (2) Deck-A crew's lounge (3) Deck-D crew's quarters (4) Deck 2 port (3) Engine room (7)	Arsenal Gear-Ascending Colon Strut A roof Strut A Pump Room (2) AB connecting bridge (2) Strut B Transformer Room (2) BC connecting Bridge Strut C Dinning Hall (2) CD connecting bridge (2) Strut D Sediment Pool (4) DE connecting bridge (2) Strut E Parcel Room (4) Strut E Heliport (3) Strut F warehouse (5) FA connecting bridge Shell 1 core, 1F (4) Shell 1 core, 1b (3) Shell 1 core, B2 Computer Room (4) KL connecting Bridge Strut L Sewage Treatment Facility (2) Shell 2 Core, 1F Air Purification Room (6) Strut E heliport

ŠTO DOBIJEM AKO JE ZAVRŠIM?

Sve i svašta! Idemo redom:
- **Clear Code** - kod od 26 slova upišite na **www.konamijpn.com** da biste dobili informaciju o svom rangu
- **izbor epizode** - možete odabrati hoćete li igru ponovno igrati cijelu ili samo neko poglavlje - tanker/platformu
- **extreme i european extreme** težinu igre
- **drugačiji izgled uvodnog ekrana** (plava slika Raidena)
- **digitalnu kameru** koju imate kroz cijelu igru i njome možete snimati fotografije na memorijsku karticu
- **bandanu** (neograničeno streljivo) - ako ste skupili barem 35 *dog tagova* na tankeru (morali ste igru igrati bar dvaput na različitim razinama težine)
- **nevidljivost** (stealth) - ako skupite barem 60 *dog tagova* u tankeru (nekoliko igranja) ili barem 120 *dog tagova* na platformi
- **smeđu periku** (neograničeno streljivo) - ako skupite barem 85 *dog tagova* na platformi
- **narančastu periku** (neograničena dužina držanja na rukama) - ako skupite barem 165 *dog tagova* na platformi
- **plavu periku** (neograničena količina zraka prilikom ronjenja) ako skupite sve *dog tagove*

STATUE S USKRSNIH OTOKA

Začuđeni? Nemojte biti. Naime, engleski naziv za skrivene bonuse u igri je "Easter Egg", tj. uskrsno jaje. Statue s Uskrsnih otoka (duguljaste glave poznate kao *moai*) su prilično česte kao bonus predmeti (obično kao ukras) u Konamijevim igrama još od 80 ih. Primjerice, jedna je postojala u sobi s računalima punoj plina u *MGS-u*.
U *MGS 2* se zasad zna za 4 mjesta gdje ih možete naći (ako nađete još koje, javite):
1. pod stolom u sobi s računalima
2. u mračnoj sobi s dvjema kamerama odakle pucate *nikitom* - nemojte raketu voditi kanalom sve do predsjednika, nego na prvom raskrižju skrenite desno i uništite mrežu pa pošaljite još jednu raketu istim putem da biste vidjeli statuu
3. Strut D, Sediment Pool - u sredini
4. u desnom gornjem ormariću u sobi gdje nađete Emmu (pazite na bombu)

BUDITE BIG BOSS

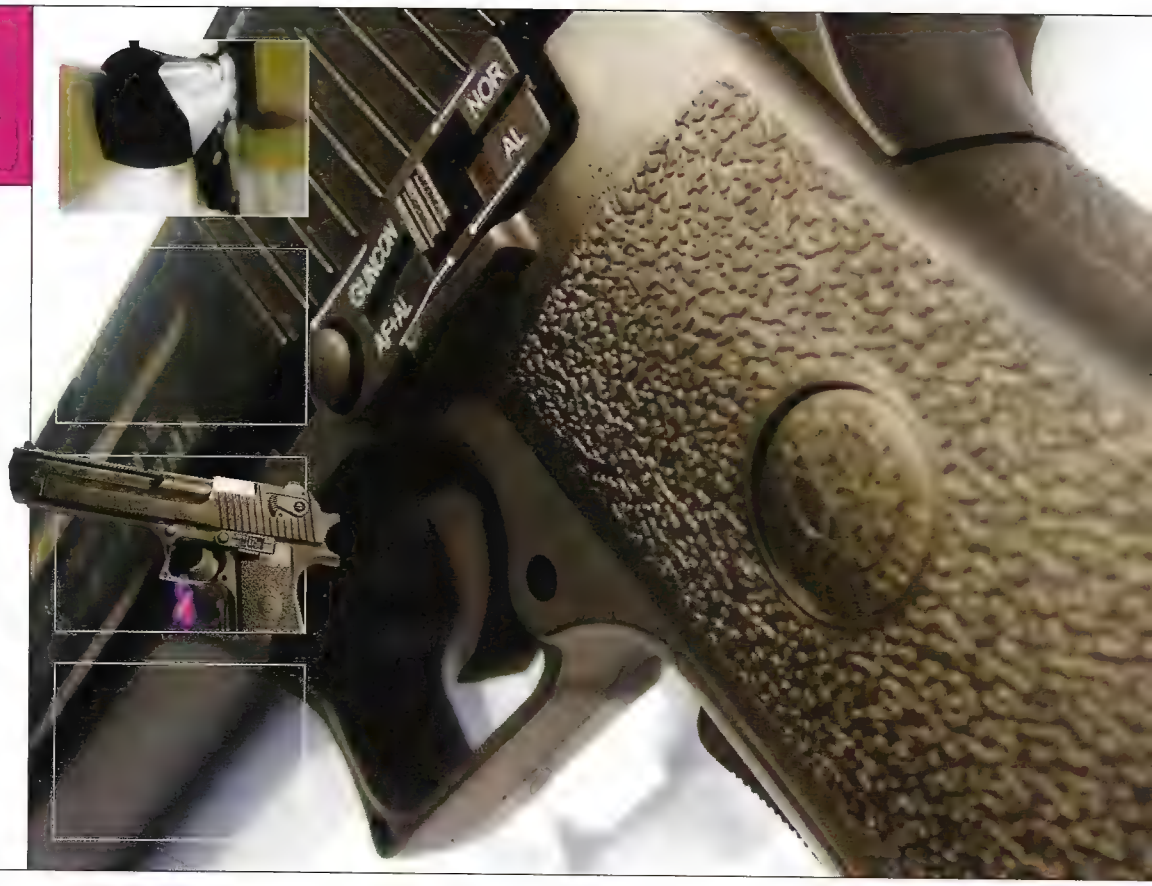
Big boss je najviši rang koji možete dostići završavanjem ove igre, ali samo ako ispunite specijalne i vrlo rigorozne uvjete. Dakle, da biste postali big boss, morate imati iduće statistike:

Chapter: tanker/plant - morate odigrati cijelu igru.
Mode: extreme - extreme mode se otključava tek kad jednom završite igru.
Time: manje od 3 sata - u što ulazi i završni tekst koji se ne može prekinuti (traje više od 9 minuta). Ostale animacije i obvezne *codec* komunikacije se mogu prekinuti, a kad pauzirate igru, vrijeme ne teče.
Damage: nije bitno - iako za postizanje big boss statusa nije bitno koliko štete primite tijekom igre, na smijete upotrijebiti nijedan RATION, stoga svakako pripazite na to koliko će vas protivnici natući.
Shots: ispod 700 - budite precizni i ne trošite streljivo.
Alerts: 3 - namjestite opciju "end game if discovered" jer ionako morate triput izazvati Alert - prema priči. Stražari, kamere i cypheri vas, dakle, ne smiju vidjeti iako smiju postati sumnjičavi.
Clear caution modes: 0 - s obzirom da vas nitko ne smije vidjeti, ovo je samo po sebi razumljivo.
Kills: 0 - da, nikog živog ne smijete ubiti, nego samo uspavati koristeći uspavljujuću granatu, M9, snajper za uspavljivanje ili udarce - ne smijete nikom slomiti vrat ili ga napucati "pravim" oružjem. Pazite, ako nekog probodete mačem, to se računa kao da ste ga ubili iako je namješten na uspavljivanje - znači možete udarati, ali ne i bosti. Da, čak ni bossove (žive)!
Mech destruction: ispod 70 - to se odnosi na mehaničke protivnike koje uništite - cyphere, kamere i metal gear rayse. Nije problem zadržati se ispod ograničenja.
Continue: 0 - ako umrete, morate učitati poziciju - pazite da vam se ne omakne koji "continue" jer je onda sve uzalud.
Rations: 0 - iako ne smijete koristiti RATIONS, energija će vam se na nekim mjestima obnoviti - nakon Olge, Fortune, Fatmana, prve borbe s Vampom, nakon što vas Olga otme i nakon borbe s Rayevima.
Saves: 8 ili manje - dobro razmislite gdje ćete snimiti pozicije.
Radar: off - radar mora biti isključen pa morate napamet znati gdje su stražari i često gledati uokolo iz prvog lica. To ima i dobru stranu: morate aktivirati samo prvo računalo (zbog priče), a ostala nemaju smisla pa ih ne morate tražiti. Ah, da, koristite senzor koji će vam vibracijom ukazati na blizinu protivnika.
Special Items: off - čak ni slučajno ne smijete upotrijebiti bandanu, nevidljivost ili periku.
Dog Tags: nije bitno - doista, *dog tagovi* nisu bitni za postizanje big boss ranga.

Thrustmaster: Desert Eagle.50AE

Autorist

Nikad dovoljno hvaljen biser izraelske vojne industrije sad vam je na dohvat ruke. Doduše u nešto bezopasnijoj, ali jednako zastrašujućoj varijanti. Čim ga uzmete u ruku bit će vam jasno zašto je tako, osjećat ćete se nekako... bolje (he, he). Savršena ergonomija i zastrašujuća veličina čine svoje. Da ne bi sve ostalo samo na izgledu, pobrinuo se Thrustmaster koji ga je proizveo (po licenciji, naravno). Tu su sve funkcije koje od pištolja ove klase i očekujete: normalni
i *guncon* mod (nije kompatibilan s Guncon 2 standardom) te *recoil* funkcija uz još neke goodiese kao što su *auto fire* i *auto reload*. Jedino što će neke možda zasmetati, a neke obradovati, je smještaj tipke za *reload* - na dršci - pa će se često događati da je nenamjerno pritisnete. S druge pak strane, dobro dođe u *Time Crisisu* kao zamjena za papučicu. Pištolj sam iskušao u nekoliko igara i radio je vrlo dobro, stoga mogu reći da nemam nikakvih primjedbi, jedino što ćete ga morati sklanjati pred malom djecom ;).



// DOBRO

pištoljčina i bol
cijena

// LOŠE

nema papučicu

PROIZVOĐAČ // Thrustmaster
CIJENA // 272 kn [za gotovinu 10% popusta]
U HRVATSKOJ // Formel
http://www.guillemot.com
http://www.formel.hr

Thrustmaster: Beretta [illegible]

Ubojita elegancija

Iako mu 'nedostaju' veličina i autoritet 'pustinjskog orla', *beretta* nipošto nije za odbaciti. Trebate se tek uvjeriti zašto je ovo jedan od najboljih pištolja na svijetu. Znatno je manji i zasigurno elegantniji od sirovine poput 'pustinjaka', što mu je i prednost jer ga nije teško držati u ruci, a moram priznati da je zbog boljeg ciljnika i precizniji. Sve funkcije koje ima *desert eagle* ima i *beretta*. Da ne zaboravim, možda je najdojmljivije to što je na oba pištolja ugravirano ime "pravog " proizvođača, što samo kazuje da je Thrustmaster želio te plastičnjake što više približiti pravim pištoljima. Njega i većeg brata smo testirali podjednako - i nemamo većih zamjerki. Jedna od boljih strana ovog pištolja bila bi zasigurno preciznost te što je nešto lakši, što olakšava višesatno igranje. Sve u svemu, jedan od najboljih pištolja koje smo bili u prigodi iskušati.

// DOBRO

preciznost, kvaliteta...
cijena

// LOŠE

također nema papučicu

PROIZVOĐAČ // Thrustmaster
CIJENA // 203 kn [za gotovinu 10% popusta]
U HRVATSKOJ // Formel
www.guillemot.com
www.formel.hr

// DOBRO

sve u jednom, plug 'n' play

// LOŠE

nema optički digitalni ulaz

PROIZVOĐAČ // Philips
CIJENA // 4700 kn
U HRVATSKOJ // kod ovlaštenih distributera
http://www.philips.com

U dućanu ste čuli 'savršen' zvuk DVD-a te poželjeli takvo što i doma? Naravno, odmah ste počeli razmišljati što bi vam za to bilo potrebno. Dakle, 1 DVD player, 1 reciver, 1 središnji zvučnik, 2 prednja zvučnika, 2 stražnja surround zvučnika i 1 subwoofer. Prekomplicirano? Onda ste jedan od onih kojima je ovaj proizvod namijenjen. Naime, ovaj kit sadrži sve što trebate za kvalitetnu slikovnu i zvučnu reprodukciju DVD-a. Tu je reciver s integriranim DVD playerom te Dolby Digital (AC-3), MPEG i DolbyProLogic dekoderima i svim priključcima koji će vam trebati da to kvalitetno spojite na TV, bilo preko SCART ili S-videopriključka. Naravno, tu je i sve ostalo potrebno iz gorespomenutog 'recepta' za potpuni ugođaj "kućnog kina" pa odmah možete početi uživati. Tehničke pojedinosti su: 5x70W te 50 W "aktivni subwoofer" wOOx tehnologije (Philips patent) pasivnog radijatora u kompresijskoj kutiji. Osim DVD-a, uređaj može reproducirati i glazbene CD-ove, a ujedno je i tuner. Nažalost, iako ima kvalitetni 6-kanalni audioulaz (DTS i SACD ready), igranje PS2 igara u DTS-u neće biti moguće jer uređaj nema digitalni optički ulaz. S druge strane, ugođaj igranja je i nakon spajanja audioulazom odličan, a igara koje koriste spomenutu tehnologiju trenutačno ionako nema mnogo na tržištu. U svakom slučaju - hardver za uživanje!

Saitek: [illegible]

Za one koji postižu više

RESET

Evo pravog proljetnog **RESETA**, mirisnog i procvjetanog, uz sunce i travu japanskih travnjaka predstojećeg Svjetskog prvenstva. **Lifestyle** vam nudi mogućnost da otkrijete koliko znate o nogometu, **Halo, Bing!** vam obuva Ferrarijeve tenisice, **U centrifugi** vas vodi u jedinstven svijet Irma Musica, dok vam **psx@hollywood** nudi priču o Spider-Manu. Ljeto se približava, a **RESET** ne strepi. Blago mu se, jer mu lako nije, niti mu je bilo, niti će mu biti. **RESET** je pravi mučenik. I zaboli ga za sve drugo.

13 ZA 13

NOGOMETNI KVIZ

Trinaestoro sretnika za trinaest nagrada

U tih 72 godinica, koliko se održava Svjetsko nogometno prvenstvo, nakupilo se svakakvih priča. Nekima (hm, dobro, ženski rode...) nezanimljivih, nekima zabavnih, a glavnima iskrenima poprilično važnih. Zbog nogometa se ratovalo, umiralo, krv i suze lilo, a najzanimljivije priče odlučili smo vam otkriti pomoću dvaju kvizova: jednog neobveznog, s odgovorima, i jednog nagradnog, u kojem će trinaestoro najsretnijih čitatelja svoje znanje kruniti vrijednim igrama i filmovima. Dakle, zaronite u sportske enciklopedije...

// ZA ZAGRIJAVANJE

01 // Zašto je trener repke USA 1930. u meču protiv Argentine iznešen s terena u nesvjesnom stanju?
A) BIO JE IZMOREN I PAO U KOLAPS
B) UDAREN JE LOPTOM
C) RAZBIO JE BOCICU KLOROFORMA
D) UDARIO GA JE ARGENTINSKI IGRAČ

02 // Zašto su argentinski i urugvajski kapetan 1930. bacali novčić prije utakmice?
A) ZA LOPTU S KOJOM ĆE IGRATI
B) ZA BOJU DRESOVA
C) ZA SVLAČIONICU
D) ZA MJESTO NA KOJEM ĆE STAJATI ZASTAVA

03 // Što je nosio švicarski napadač Poldi Kielholz na Svjetskom nogometnom prvenstvu 1934.?
A) DUGE HLAČE
B) VUNENU VESTU
C) RUKAVICE
D) NAOČALE

04 // Zbog čega se 1934. talijanski igrač Raimondo Orsi dan nakon meča vratio na teren?
A) TRAŽIO JE IZGUBLJENI VJENČANI PRSTEN
B) DA POKAŽE NOVINARIMA SVOJU SREĆNU POTKOŠULJU
C) ŽELIO SE FOTOGRAFIRATI S OBITELJI
D) KAKO BI DEMONSTRIRAO UDARAC KOJIM JE ZABIO SUPERGOL

05 // Uoči meča s Poljskom 1938. brazilski je igrač Leonidas skinuo kopačke i htio igrati bos na prašnjavom terenu. Što se poslije dogodilo?
A) POSTIGAO JE ČETIRI ZGODITKA
B) ZAMIJENJEN JE U 30. MINUTI
C) UGANUO JE ZGLOB TIJEKOM MEČA
D) KAŽNJEN JE S 500 $ NAKON TEKME

06 // Zašto isti Leonidas nije igrao u polufinalnom meču protiv Italije?
A) TRENER GA JE ČUVAO ZA FINALE
B) ŽENA MU JE TREBALA RODITI
C) KIDNAPIRALI SU MU DIJETE
D) POSVAĐAO SE S TRENEROM

07 // Zašto je talijanskog kapetana Peppina Meazzu bilo toliko sram nakon izvođenja jedanaesterca u polufinalu 1938.?
A) SLUČAJNO JE POGODIO SUCA
B) PRILIKOM IZVOĐENJA SE SPOTAKNUO I PAO
C) PROMAŠIO JE LOPTU
D) GAĆICE SU MU SKLIZNULE NA TLO

08 // Zašto je mađarski vratar Antal Szabo bio ponosan nakon izgubljenog meča protiv Italije u finalu 1938.?
A) IMAO JE NEKOLIKO SPEKTAKULARNIH OBRANA
B) MAĐARI SU IGRALI S DEVET IGRAČA
C) SPASIO JE ŽIVOT TALIJANSKIM IGRAČIMA
D) MAĐARSKA JE IGRALA BEZ TRENERA

09 // Što je bila isprika talijanskim igračima nakon izgubljene utakmice (3-2) od amaterske Švedske u prvom meču prvenstva 1958.?
A) VRATARA JE DRMNULA SUNČANICA TIJEKOM MEČA
B) TORINO JE ODBIO POSLATI SVOJE IGRAČE U NACIONALNU VRST
C) OSAM PRVOTIMACA OTROVALO SE HRANOM PRIJE UTAKMICE
D) OSAM PRVOTIMACA JE POGINULO PRIJE UTAKMICE

10 // G. 1950. SAD su pobijedile Englesku 1:0. Zašto su engleski novinari u sutrašnjim novinama objavili rezultat SAD 1, Engleska 10?
A) TISKARSKA GREŠKA
B) UREDNIK JE MISLIO DA JE NOVINAR NAPRAVIO GREŠKU U TIPKANJU
C) VLADA JE ŽELJELA SPRIJEČITI RAZOČARANJE MEĐU LUDIMA
D) UREDNIK SE LITIO NASMIJ!!!

11 // Strijelac pobjedonosnog pogotka u pobjedi SAD-a nad Englezima poslije je umro u haićanskom zatvoru. Što li je skrivio?
A) UTAJA POREZA
B) DILAO JE DROGU
C) BIO JE POBUNJENIK PROTIV VLADE
D) OPLJAČKAO JE BANKU

12 // Kad je čileanski igrač Eladio Rojas postigao zgoditak 1962. u četvrtfinalu protiv Rusije, koga je prvog zagrlio?
A) SUCA
B) PROSKOG VRATARA
C) LINIJSKOG SUCA
D) CILJANSKOG TERAPEUTA

13 // U pobjedi Meksika nad El Salvadorom, 4: 0, 1970. jedan od zgodataka trebao je biti poništen. Zašto?
A) Zgoditak je postignut odmah nakon početka drugog poluvremena
B) Na terenu je bilo 12 Meksikanaca
C) Slobodni udarac dosuđen El Salvadoru jako je prekršen golman
D) Udaranje iz auta je izvedeno kao slobodni udarac

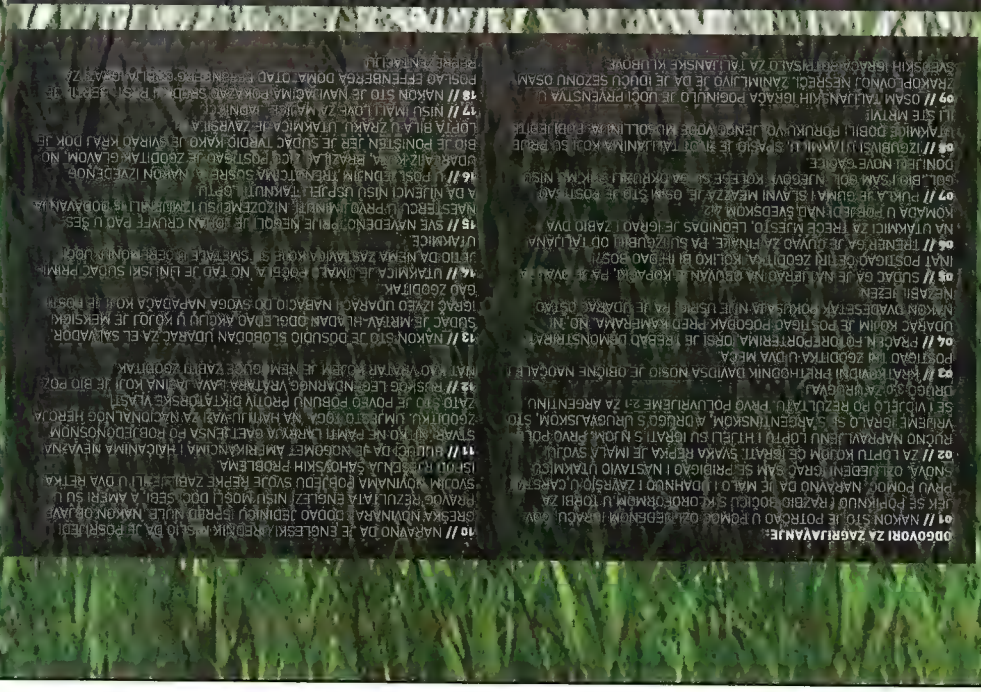
14 // Zašto je kasnilo finale 1974. u Njemačkoj?
A) JEDNA JE VRATNICA NAPUKLA I TREBALO JU JE ZAMIJENITI
B) NEDOSTAJALE SU ZASTAVICE U KUTOVIMA TERENA
C) PRILAZI STADIONU BILI SU ZAKRČENI
D) LINIJSKI SUDAC IZLOŽEN SE NA ZAGRIJAVANJU

15 // Zašto je zgoditak iz jedanaesterca nizozemskog igrača Johana Neeskensa u finalu 1974. bio toliko jedinstven?
A) PRVI JEDANAESTERAC U POVIJESTI FINALA
B) NAJBRŽI ZGODITAK U FINALIMA
C) JEDINI ZGODITAK KOJI JE POSTIGNUT A...
D) SVE NAVEDENO

16 // Veliki sudac Clive Thomas podigao je buru nezadovoljstva nakon jedne odluke na meču između Brazila i Švedske 1978. Što je učinio?
A) NIJE DOSUDIO PREKRŠAJ NAD VRATAROM KAD JE POSTIGNUT ZGODITAK
B) PROMIJENIO ODLUKU LINIJSKOG SUCA I DOSUDIO ZGODITAK IZ ZALEĐA
C) DOSUDIO JE KRAJ PRI IZVOĐENJU UDARCA IZ KUTA
D) DOSUDIO JE ZGODITAK DOK JE OZLIJEĐENI IGRAČ NOSILA...

17 // Zašto je albanski izbornik motio igrače da ne razmjenjuju majice u kvalifikacijskom susretu sa Španjolskom 1993.?
A) NISU IMALI NOVCA ZA NOVE MAJICE
B) CIJELA SE MOMČAD TREBALA POJAVITI U ČISTIM I NAKON...
C) ZABORAVILI SU SE FOTOGRAFIRATI PRIJE UTAKMICE
D) TRENER JE BIO BIJESAN NA ŠPANJOLCE KOJI SU TOPLO RAĐO ŽIVORA JE

18 // Zašto je Stefan Effenberg poslan kući prije s prvenstva u SAD-u 1994.?
A) MORAO JE IĆI NA OPERACIJU KOLJENA
B) POKAZAO JE "ONAJ PRST" NAVIJAČIMA
C) POSVAĐAO SE GADNO S TRENEROM BERTIJEM VOGSOM
D) NIJE PROŠAO DOPING TEST



// A SADA, ZA PRAVO

1 // Hector Castro, igrač koji je postigao zgoditak za Urugvaj u finalu 1930. protiv Argentine (4:2), bio je hendikepiran. Koji je bio njegov hendikep?
A) IMAO JE SAMO JEDNU RUKU
B) BIO JE SLIJEP NA DESNO OKO
C) BIO JE NIJEM
D) BIO JE GLUH

2 // Što je svaki od urugvajskih igrača dobio od vlade nakon osvajanja prvenstva 1930.?
A) ZEMLJIŠTE S NOVOM KUĆOM
B) AUTOMOBIL
C) KRSTARENJE S ... AMERIČKOM OBALOM
D) MEDALJU ČASTI

3 // Kojoj je reprezentaciji Svjetskog kupa 1930. izbornik bio, ni manje ni više, do vlastiti kralj?
A) MEKSIKO
B) FRANCUSKA
C) BELGIJA
D) RUMUNJSKA

4 // Što je bio po zanimanju brazilski igrač Leonidas, prvi strijelac prvenstva 1938.?
A) ZUBAR
B) PRIVATNI DETEKTIV
C) RADNIK ...
D) KUHAR

5 // Zbog čega je Indija odbila sudjelovati na prvenstvu u Brazilu 1950.?
A) INDIJSKA VLADA JE ODBILA FINANCIRATI KARTE ZA ZRAKOPLOV
B) IGRAČIMA NIJE ... BOSI
C) GRAĐANSKI RAT U INDIJI
D) NIJE IM BILO ... HRANU

6 // Do poznatog meča i ispadanja u finalu (3:2) protiv SR Njemačke 1954. Mađarska je imala pobjednički niz od koliko utakmica?
A) 20
B) 28
C) ...
D) 29

7 // Zašto su igrači Sjeverne Irske odbili igrati utakmicu protiv Čehoslovačke u svojoj skupini na prvenstvu 1958.?
A) UTAKMICA SE IGRALA U NEDJELJU
B) SAMO DESETORICA ... ZA MEČ
C) ČEHOSLOVAČKA ... IRA
D) PREDSJEDNIK IRSKOG NOGOMETNOG SAVEZA UMRO JE DAN PRIJE

8 // Koji je slavni brazilski igrač prebolio dječju paralizu?
A) VAVA
B) GA...
C) DI...
D) ZA...

9 // Koje su dvije države zaratile nakon utakmice u kvalifikacijama za prvenstvo 1970. u Meksiku?
A) EL SALVADOR I HONDURAS
B) HONDURAS I GVATEMALA
C) MEKSIKO I EL SALVADOR
D) GVATEMALA I MEKSIKO

10 // Zbog čega je 1986. u Meksiku irački igrač Barmeer Shaker bio suspendiran na godinu dana?
A) OPALIO JE SUCA ...
B) LINIJSKOG SUCA JE OPALIO ZASTAVICOM
C) BACIO JE SUCA NA ZEMLJU
D) PLJUNUO JE SUCA

11 // Zašto je sudac produžio polufinalnu utakmicu 1990. između Italije i Argentine za punih osam minuta?
A) ZABORAVIO JE NA VRIJEME
B) ZAKAZAO JE STADIONSKI SAT
C) TALIJANSKI JE VRATAR IZNEŠEN ... NESVIJESTI
D) TROJICA IGRAČA ... U TOM VREMENU

12 // Kolumbijski igrač Andreas Escobar ubijen je ubrzo nakon što se vratio s prvenstva 1994. Tko ga je ubio?
A) PIJANI VOZAČ
B) VLASTITA SUPRUGA
C) NOGOMETNI NAVIJAČ
D) TRGOVAC DROGOM

OSVOJI!

PSX, Videotop, Blitz Video, Continental Film i Issa Video vas nagrađuju igrama Smugglers Run, Soul Reaver 2, Max Payne i filmovima Ja i moji dvojnici, Druga zasjeda, Tigar i zmaj, Na granici stvarnosti, Tajno društvo, Hotel od milijun dolara, Do kraja, Zamjene, Zaštitnik i Crveni planet

Ispod rednog broja pitanja upišite slovo točnog odgovora, izrežite kupon i pošaljite na adresu: PSX, Čakovečka 17, 10000 Zagreb s naznakom "13 za 13"

01	02	03	04	05	06
07	**08**	**09**	**10**	**11**	**12**

13 za 13

I naravno, ne zaboravite upisati svoje ime, prezime, adresu i broj telefona :))

Halo, Bing...

Iako smo možda inače i previše zatrpani tehnikalijama, sad kad se vrijeme proljepšalo, Halo, Bing vam predstavlja (uz tehnikalije, dakako :)), ne jedan, ne dva... nego tri (!) para (ne biste vjerovali) tenisica. I to ne bilo kakvih, to su tenisice o kojima biste, po svemu sudeći, trebali čitati u Toys 4 the girls and boys, no ipak, sve su dostupne u Hrvatskoj. Stoga, gledajte, uživajte, a ako ste i pri novcu – trošite. :)

DC AEROTECH

Tenisica... lakše se diše?!

Kako su temperature u ovo doba godine poprilično visoke, zatvorena obuća često postane naporna za nošenje, a otvorena pak nije uvijek najspretnija za kretanje. Tada u igru ulaze nabrijani stručnjaci koji kombinacijom različitih materijala i tehnika dolaze do tenisice koja cirkulacijom zraka uspješno snizuje temperaturu u unutrašnjosti. Hi-tech, nema štol Inače, ovo je ujedno i *signature* model Dannyja Waya.

gdje | Atlantis, Warehouse, Subway
cijena | oko 800 kn

MOTOROLA V66

Gradski šminker

V66 nasljednik je popularne "Vader" serije (dobila ime po oznaci V) koja je *de facto* nasljednik serije Star-Tac. V66-ica je tri-band GPRS mobitel "školjkastog" dizajna, što znači da rasklapanjem dobivate telefon uporabljivih dimenzija - zaslon je gore, tipkovnica dolje. Klasika. Uz korisničke profile ima i vibracijsku dojavu poziva, zaslon koji može prikazati tri reda teksta, dok su dva rezervirana za izbornik, odnosno jačinu signala i kapacitet baterije. Navigacijske tipke moguće je programirati po želji. Sa strane su tipke za pojačavanje i stišavanje zvuka, "smart" tipka koju je također moguće programirati i tipka za aktivaciju diktafona. V66 može pohraniti 500 telefonskih brojeva u vlastiti imenik, ima kalkulator i pretvarač valuta, kalendar s podsjetnikom, a moguće ga je sinkronizirati i s računalom pomoću kabela. Osobni detalj moguće je dodati izmjenom prednjih maski (koje su zapravo pokrov nosača SIM kartice - vrlo zgodno, a time je uklonjen i rizik "glodanja" nosača baterije). Teži 79 grama, a dimenzije su mu, kad je preklopljen, komične.

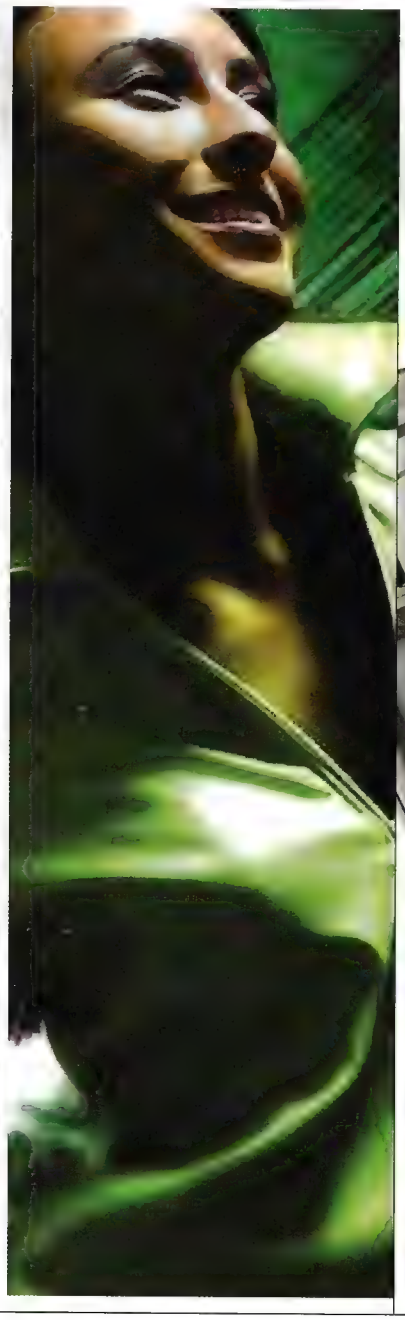
gdje | RAM3 Zagreb
cijena | oko 3600 kn

MOTOROLA V70

Ne, nije prototip

Dočepali smo se prave, "žive" Motorole V70. Ovaj GPRS mobitel ima dvije posebnosti - revolucionaran dizajn i revolucionaran zaslon. V70 nije klasičnog "školjkastog" dizajna niti je klasičan mobitel oblika čokoladice - on je i jedno i drugo. Poklopac se otvara rotiranjem. Zaslon je također poseban - inverzan je klasičnom, prikaz mu je kao na filmskom negativu. Podloga je tamnoplava, gotovo crna, a slova na njoj svijetlosiva. Činjenica da je u njoj provjereni softver iz modela V66 govori za sebe: navigacijske tipke koje je moguće isprogramirati po želji, kalendar, vibracijska dojava poziva i profili zvona te interni adresar od 500 unosa samo su neke od funkcija. Kao osobni detalj, korisnici će moći mijenjati prstene oko zaslona - kao Guccijevi satovi s početka 80-ih. Kao i model V66, radi na sve tri svjetske frekvencije. Teži samo 79 grama, a dimenzije su mu 94 x 38 x 18 milimetara.

gdje | RAM3 Zagreb
cijena | Ne pitajte. Između cijene modela V60 i V66, još nije točno definirano



FILA PININFARINA

Klimaks

Talijanski dizajn oduvijek je u svijetu bio vrlo popularan, a ove tenisice pojašnjavaju i zašto. Pininfarina potpisuje dizajn za Ferrarijeve i mnoge druge prestižne modele, kako automobila, tako i drugih proizvoda. Zahvaljujući suradnji s Filom i primjeni njihovih tehnologija, ove tenisice omogućuju vrlo lagan hod uz minimalno umaranje nogu. Ugrađena *speed tech* tehnologija povećava faktor snage upijajući šokove, dok potplat, napravljen od visokokvalitetnih materijala otpornih na ljuštenje, odlično prijanja za svaku površinu.

gdje | **Sim Sport i u trgovinama sportske opreme**
cijena | **ovisno o trgovini**

FILA FERRARI REPLICA SHUE

Imati Ferrari

Još jedan uspjeh za talijanski stil i strast prema izvedbi i tehnologiji. Svjetski je prvak sada spreman za novu sezonu u novim tenisicama koje je dizajnirao Filin tim za napredna istraživanja i razvoj, uz neizostavnu pomoć samoga Schumachera. Rezultat je model koji je vrhunac u dizajnu i izvedbi, s obzirom na težinu tenisica i njezinu kvalitetu, koju Fila, dakako, jamči. Napredni 3 *action system* posebnim zračnim jastucima pruža savršenu potporu stopalu, dok *speed tech* svojom kombinacijom grafitnih i Kevlar vlakana osigurava maksimalnu udobnost, stabilnost i zaštitu zgloba. A da biste uvijek mogli odabrati svoj put, potplat tenisice inspiriran gumom sportskog automobila pobrinut će se za najbolje prijanjanje na svakoj površini.

gdje | **Sim Sport i u trgovinama sportske opreme**
cijena | **ovisno o trgovini**

Bluetooth

Bežična komunikacija elektronskih uređaja u kućanstvu postaje sve bliža stvarnosti. Standard o kojem se već neko vrijeme govori pod nazivom Bluetooth podržan je od najvećih proizvođača osobne elektronike. Bluetooth koristi radiovalove na frekvenciji 2.4 GHz i jamči komunikaciju na udaljenosti do 10-ak metara bez obzira na prepreke. Pribavili smo telefon sposoban za Bluetooth komunikaciju, Bluetooth adapter za Palm handheld računalo i 3Com Bluetooth adapter namijenjen spajanju na PC preko USB-priključka. Spajanje Palma s mobilnim telefonom dobro je radilo i uređaji su se gotovo svaki put odmah prepoznali. Nažalost, ne rade svi programi za SMS, a one koji rade odredit ćete metodom pokušaja i pogreške. Spajanje s računalom pokazalo se znatno problematičnije. 3Com USB adapter se pokazao vrlo problematičnim i svojevoljnim jer je prepoznavao uređaje oko sebe povremeno i neovisno o bilo kakvoj vanjskoj intervenciji na softveru. Neko bi vrijeme radio, potom prestao te opet proradio. Bluetooth je vrlo praktičan način komunikacije uređaja kad jednom proradi. Nadamo se da će noviji uređaji funkcionirati pouzdanije. *(gm)*

ERICSSON R520M

Mobilni telefon je Ericsson R520, napravljen za napredne poslovne korisnike koji će znati iskoristiti mnoštvo mogućnosti softvera ugrađenom u nj. Dimenzijama ne zadovoljava trenutačne modne standarde, ali poslovnim korisnicima je važnija funkcionalnost, što zahtijeva određene dimenzije telefona. Postavke za Bluetooth je lako pronaći na Ericssonovim jednostavnim izbornicima.

gdje | **Elektromagic**
cijena | **nazvati**

PALM BLUETOOTH CARD

Adapter za Palm dizajniran je kao Multi Media Digital kartica. MMD-utor postoji samo na novijim modelima Palm računala, tj. na modelima m130, m500, m505 i m515. Kartica je nešto većih domenzija od MMD memorijskih kartica da bi antena bila slobodna. Postoji i jedna mana - krhkost dijela koji viri iz Palma - zbog koje je uređaj nezgodno nositi u džepu. U paketu s karticom dolazi softver za instalaciju kartice i komunikaciju s drugim Plamovima.

gdje | [illegible]
cijena | **oko 1400 kn**

3COM BLUETOOTH USB ADAPTER

3Comov USB Bluetooth adapter instalira se vrlo jednostavno, ponajprije zbog načina spajanja na PC. Antena se rasklapa na uređaju koji se izravno stavlja u USB-utor. Ako [illegible] možete spojiti produžni kabel i uređaj staviti na neko bolje mjesto.

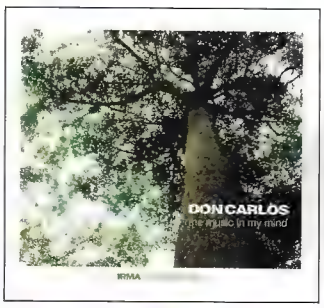
gdje | [illegible]
cijena | [illegible]

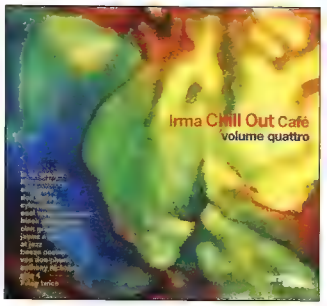
U centrifugi

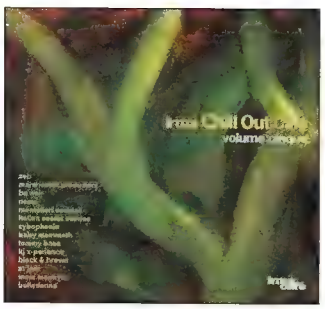
CD mjeseca

Slatka Irma

webconnect:
www.irmagroup.com







Ovaj mjesec imamo posebnu čast predstaviti glazbenu izdavačku kuću koju odnedavno zastupa zagrebački Aquarius. Riječ je o talijanskom labelu Irma koji već godinama uveseljava glazboljupce opuštenijih nota. Smještena u Bologni, Irma je okupila mahom talijanske DJ-e, ojačane poznatom ekipom svjetskih imena. G. 1988. Irmu su osnovali Umbi Damiani i Massimo Benini, okupivši oko sebe DJ-e i producentska imena poznata u Bologni, da bi se poslije raširili na čak osam različitih podlabela i okupili DJ-e svih pravaca, od *chill outa* preko *acida* do *housea* i *drum'n'bassa*. Zanimljivost je da ime Irma nije nastalo slučajno. Tražeći pogodnu zgradu za sjedište, odlučili su se za poznatu bivšu javnu kuću koja se zvala "Irma Casadipri-mordine" (prvoklasna kuća). Kupleraj je nosio ime po Madame koja je bila vlasnica pa su ga vlasnici zadržali referirajući se i na poznati film "Slatka Irma" iz šezdesetih godina.

Teško je svrstati golemu produkciju Irme u jedan koš. IRMA group izdaje pozamašan broj DJ-aških solo projekata, kao i kompilacija svrstanih u više novijih pravaca moderne elektroničke glazbe. Za početak i upoznavanje s Irma viđenjem glazbe preporučujemo dva duplanjka, *Formentera de dia* i *Formentera de noche*, koji su najbliži Caffe de mar Padillinoj produkciji. Otok Formentera nije Ibiza, ali je isto tako poznat po svojim partyjima, restoranima i kafićima na sunčanom balearskom arhipelagu. Pogledajte naslovnice i

vijesti

Joe Satriani objavljuje album

Joe Satriani, gitarski virtuozo, uskoro objavljuje novi album. Naime, 25. lipnja preko izdavačke kuće Epic na tržište stiže *Strange Beautiful Music*, njegov osmi studijski album. Na CD-u koji sadrži 14 pjesama gostuje gitarist Robert Fripp iz King Crimsona, perkusionist Jeff Campitelli i basist Matt Bissonette. Joe na ljeto planira svjetsku promotivnu turneju albuma koja bi trebala početi 1. srpnja u Sofiji (Bugarska). Po Europi će Satriani putovati cijeli srpanj, dok su koncerti u kolovozu i rujan rezervirani za Sjevernu Ameriku.

Pjevačica sastava Cranberries na filmu?

Frontwoman sastava Cranberries, Dolores O'Riordan, razmišlja o novoj karijeri, i to na velikom

platnu. Kaže kako joj Hollywood već nudi neke poslove. No, odbila je sve dosad ponuđeno jer je prenatrpana obvezama prema bendu. Nakon nedavno održanog koncerta u Pragu izjavila je "Željela bih tumačiti ulogu neke femme fatale kovrčave kose, velikih grudi i uske haljine. Zamišljam da bi to bilo u stilu... Alicooo, Hollywoode, evo me, stiže Dolores osobno." Dolores je otkrila da joj je ponuđena uloga u filmu irskog redatelja Jima Sheridana.

David Bowie i Adam Sandler snimaju zajedno

David Bowie i Adam Sandler snimili su verziju Bowiejeve pjesme *Space Oddity* koja će se naći na soundtracku filma *Mr. Deeds* u kojem glumi Sandler. Riječ je o *remakeu* filma *Mr. Deeds goes*

to Washington s Winonom Ryder. Na soundtracku se još nalazi i novi materijal koji potpisuju Counting Crows i Dave Matthews Band. Od već poznatih pjesama tu su *Sweetest Thing* (U2), *Wrong Impression* (Natalie Imbruglia) i *Sing* (Travis). *Mr. Deeds* u kina stiže koncem godine.

Green Day i California Music nagrade

Green Day su dobili nagradu u kategoriji Artist Of The Year na dodjeli California Music nagrada. Alien Ant Farm osvojili su nagrade u kategorijama Best Hard Rock/Heavy Metal Album i Best Debut Album. Gwen Stefani iz sastava No Doubt je dobila nagradu u kategoriji Outstanding Female Vocalist. Od ostalih pobjednika spomenimo Train, koji su osvojili nekoliko nagrada

uključujući i onu Best Album, a njihov pjevač Pa Monahan, je dobio nagradu u kategoriji Outstanding Male Vocalist. Cijeli je sastav doma odnio i Outstanding Songwriter nagradu. Nagrada Outstanding Group otišla je u ruke sastavu Smash Mouth.

Poginula Lisa "Left Eye" Lopes, članica TLC-a

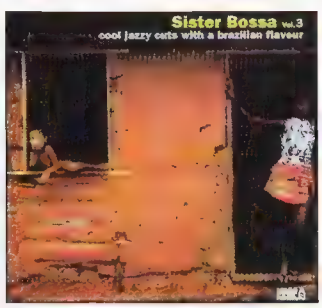
Lisa "Left Eye" Lopes izgubila je život u automobilskoj nesreći u Hondurasu. Djevojka je na vječni počinak otišla u 31. godini života za vrijeme odmora na kojem su bile sve tri članice benda. U vozilu je bilo sedam osoba, a jedino je Lisa smrtno nastradala. TLC još čine Tionne "T-Boz" Watkins i Rozonda "Chilli" Thomas. Od njihovih velikih hitova izdavajmo pjesme *Waterfall*, *No*

NAGRADNA IGRA PSX I AQUARIUS VAS NAGRAĐUJU

Pet najsretnijih čitatelja koji odgovore (točno) na pitanje koja je slavna glumica igrala glavnu žensku ulogu u filmu "Slatka Irma" nagradit ćemo Irminim CD-ima. Svoje dopisnice šaljite na adresu:
PSX, Čakovečka 17, 10000 Zagreb
ili na mail: psx_reset@janus.hr

NAGRADNA IGRA PSX I AQUARIUS VAS NAGRAĐUJU

Sretni dobitnik CD-a mjeseca iz prošlog broja, George Michael: Freak, je **DARIJAN MARIĆ** iz Zagreba



sve će vam biti jasno. Serija od dvadesetak *chill out* kompilacija trebala bi zadovoljiti sve ljubitelje *easy listeninga*. *Mjuza* koja ide uz obojene koktelčiće sa šarenim kišobrančićima otvara novi Irmin *Coctail Lounge* smjer u kojem se *down-tempo* isprepliće s *nu-jazzom* (*Monsieur Blumenberg-...Musique et Couleurs; Ambient- Cova d'en Xoroi, Le nouveau du jazz, Mo'Plen 4000*).
Za ljubitelje čvršćeg zvuka elektronike, *housea* i *junglea* zadužen je Clan Greco (*Clan Greco- Brassisity*) i mnoštvo kompilacija (*Café de Paris Saint Tropez, Café Noir, Jungle Jazz 1-6*).
Latino lovers i obožavatelji poplave latinozvuka naći će svoje favorite među kompilacijama *Friends Form Brasil 2001, Sister Bossa, So Mambo i Anima Latina*, a soul je zastupljen izborom *Soul Classics 1 i 2* i *soul-groovie* kompilacijom *Who's That Soul*.
Od solo projekata izdvajamo one već legendarnog talijanskog DJ-a Don Carlosa (*The Music In My Mind*), kao i izvrsnu vokalisticu Sarah-Jane Morris čiji je rad naslonjen na klasičniji autorski vokalni jazzie izričaj (*August, I Am A Woman, Fallen Angel, Blue Valentine*).
More naslova, more izvođača čine Irmu zanimljivom i nezaobilaznom opcijom u svakoj ambicioznijoj zbirci. A budući da se u našim dućanima CD-i napokon mogu i poslušati prije kupnje, eto razloga za kampiranje u njima i mučno odlučivanje.

Scrubs i *Unpretty*. Djevojke su upravo završile snimanje četvrtog studijskog albuma, nastavka *Fanmaila* iz 1999. Lisa je također otpočela i solo karijeru. Promijenila je ime u Nina, što bi značilo New Identity Non-Applicable, te potpisala ugovor za izdavačku kuću Tha Row Records koja je u vlasništvu Sugea Knighta. R.i.p.

Shaggy i Kylie i Scooby Doo

Nove pjesme koje potpisuju Shaggy i Kylie Minogue naći će se na soundtracku filma *Scooby Doo*. Na albumu su također i Outkast, Sugar Ray, Uncle Kraker featuring Busta Rhymes i The Baha Men. Shaggyjeva pjesma je njegova vizija glavne teme, s tim da su riječi promijenjene u "Shaggy, Where Are You?". Tu je i MxPx verzija glavne teme *Scooby Doo, Where Are You?* Pjesma koju potpisuje Kylie zove se *Whenever You Feel Like It*. Film *Scooby Doo* u kina stiže 12.srpnja, barem u Velikoj Britaniji.

Primal Scream dovršava novi album

Primal Scream će uskoro dovršiti miksanje novog, zasad još bezimenog albuma. Prvi singl bismo mogli čuti već u lipnju, a najvjerojatnije će to biti *Miss Lucifer*. Pjevač Bobby Gillespie je za magazin Jack rekao: "Album radimo u našem studiju Bunker u Chalk Farmu. Ide izvrsno, uskoro će biti gotov. Trebamo dovršiti još tri pjesme. Snimili smo pjesmu s Andyjem Weatherallom, i to je vjerojatno najbolja stvar koju smo napravili nakon *Higher That The Sun*. Jedna je pjesma u stilu *Neu meets Beach Boys*. Onda je tu jedna ekstremno rock stvar s Kevinom Shieldsom iz My Bloody Valentine. Polovica pjesama su malo psihodelične, a ostale su zapravo laki rock 'n'roll." Posljednji album sastava Primal Scream je *Exterminator* iz 2000.

Xzibit i Mašina

Xzibit, koji je nedavno nastupio uz X-Ecutioners na dodjeli ESPN Action Sports & Music nagrada, priprema objavljivanje četvrtog albuma *Man vs. Machine*. Xzibit je gostovao u pjesmama s Eminemom, Dr. Dreom, Snoop Doggom i The Alkoholiksom, a njegov posljednji album je platinasti *Restless* iz 2000. koji je sadržavao singlove *X, Front 2 Back i Get Your Walk On*. Xzibit je uvjeren u uspjeh novog albuma: "Izvršni producent je Dr. Dre. Svi iz obitelji će biti na albumu. Čovječe, uvijek je to iiii. Uvijek na novi nivo, pričekajte album i uvjerite se."

Jennifer Lopez snima novi album (25.4.2002.)

J. Lo. je započela s radom na novom, četvrtom albumu. Kaže kako je inspiraciju za većinu novih pjesama pronašla za vrijeme snimanja novog filma s Benom Affleckom. No, J. Lo. isto tako kaže kako uopće ne može pretpostaviti kako će krajnji rezultat zvučati.
Citiramo je: "Posljednja dva albuma i *remix* album nastali su vrlo brzo. S ovim bih išla polako, u potrazi sam za nečim... još točno ne znam što je to, ali spremna sam uzeti vremena koliko treba." J.Lo. uskoro objavljuje novi singl "*I'm Gonna Be Alright*".

Morcheeba predstavlja novi album

Sastav Morcheeba ima novi album *Charango*. Predstavit će ga uz pomoć orkestra u Londonu. Inače, CD u trgovine stiže 1.srpnja, a prvi singl, *Otherwise*, 24.lipnja. Predstavljanje albuma zakazano je za 9 svibanj u londonskom Union Chapelu.

psx@hollywood

Do danas, bolji film o superjunaku nije snimljen. Životinja koju malo tko podnosi i sasvim običan student predstavljaju nezaboravnu kombinaciju

SPIDER-MAN

UŽIVAO Danijel Milčić

SUPERHEROJI NA FILMU

Bilo ih je svakavih, nezemaljskih, zemaljskih, genetski modificiranih, genetski uzgojenih, kloniranih, brzih, sporih, slijepih, jakih, slabih, potpuno drugačijih od drugih, no kad se sve svede pod istu kapu i kad se ispišu sve jednadžbe, ostaje samo jedno ime. On je bio jedan i jedini, njegovo je herojstvo bila njegova ljubav prema bližnjima, bio je sam protiv svih i sve ih je pobijedio. Status superheroja nikad mu nije priznat, ali on živi u srcima milijuna obožavatelja koji znaju da je samo jedan - Commando. Nadnaravna snaga, nadnaravne sposobnosti, nadnaravan broj leševa koje je samo u jednom filmu ostavio iza sebe svjedoče u njegovu korist. Nadamo se da će komisija za imenovanje superheroja imati sluha za našu inicijativu. Commando, legendo, najbolji si!

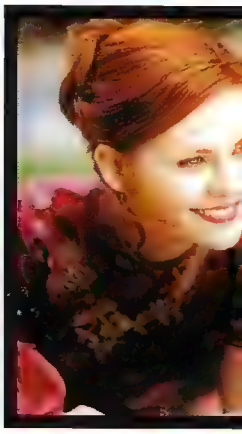
Spidyju na velikom platnu šuška se već godinama, a jedan je od glavnih tračeva bio onaj da će režija pripasti Jamesu Cameronu (*Abyss*, *Titanic*...), čak se i (navodno njegov) scenarij mogao pročitati na Internetu. Kad se prašina napokon slegla, na mjestu redatelja sjedio je Sam Raimi, autor *Evil Dead* trilogije, u "koži" Green Goblina našao se Willem Dafoe, Mary Jane Watson (Spider-Manova simpatija, u budućnosti i djevojka) glumila je Kristen Dunst, tetu May odlična Rosemary Harris i napokon, iza Spider-Manove maske (dakle, Petera Parkera) našao se Tobey Maguire. Dio PSX teama bio je nazočan pretpremijeri tog audiovizualnog remek-djela tjedan dana prije svjetske premijere.

GET READY...

Za razliku od Spawna, ili X-mana, Spider-Manova prilogodba za filmsko platno je izvedena odlično. Film se drži radnje prvog stripa, zadovoljavajući želje postojećih fanova, ali će uspješno uvesti u priču i sve one koji za nj nikad nisu čuli. Nitko nije bio presretan kad je Tobeyju dodijeljena glavna uloga, no sad je jasno da je odabir svih glumaca bio upravo savršen. Tako nam je Tobey, zahvaljujući svojoj darovitosti, odlično približio psihičku dobinu Spider-Mana pokazavši da se film te vrste ne mora vrtjeti oko specijalnih efekata kao glavnog aduta. To naravno ne osporava činjenicu da su vizualni efekti odlični i da je to nesumnjivo najbolji film dosad snimljen o nekom superjunaku. Ekipa je ozbiljno shvatila svoj posao, odradila ga izvrsno pa nema šanse da *Spader-Man* ikog ostavi ravnodušnim. Već je potvrđen i nastavak, do čije nas premijere u trenutku pisanja ovog teksta (2.5.2002.) odvaja 735 dana, 7 sati, 1 minuta i 37 sekundi (doslovce).

...FOR THE ULTIMATE SPIN

Spider-Man je svoju premijeru doživio istodobno u cijelom svijetu, 3.5.2002. Iako je bilo govora da će se kod nas premijera održati dan prije negoli u ostatku svijeta jer se kod nas filmovi u kinima mijenjaju četvrtkom, za razliku od većine zemalja gdje je to petkom, to se nije dogodilo, tj. Amerikanci nam nisu htjeli prištiti to zadovoljstvo, pa će tako 3.5.2002. biti upamćen kao dan kad se na više od 7000 platna diljem svijeta prikazivao film *Spider-Man* te kao jedini dan kad je u Hrvatskoj premijera filma bila u petak, a ne u četvrtak, kao što je uobičajeno :). I da ne zaboravimo: Spider-Man je zakon, ali to već odavno znate.



PSX i BLITZ Film i video poklanjaju najsretnijem čitatelju film **Jurski park 3.** Kupon pošaljite na adresu uredništva **PSX (za psx@hollywood)**, Čakovečka 17, 10000 Zagreb.

ime

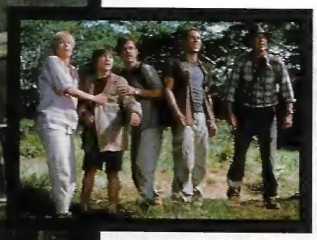
adresa

emajl

JURSKI PARK 3

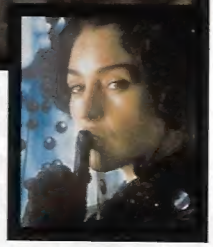
Jurassic Park 3, 2001. ■ ZF triler ■ BLITZ Film i video ■ **REDATELJ:** Joe Johnston ■ gl. **ULOGE:** Sam Neill, H. Macy, Tea Leoni

Treći nastavak najznačajnijeg filma s početka devedesetih temelji se na istoj priči kao i njegovi prethodnici, a govori o otoku na kojem dinosauri napadaju ljude, pa je to strašno i grozno, a onda dođu ljudi pa ih sve fino pobiju ne bi li još jednom dokazali kako nema te vrste koja će, ma kako velika i jaka bila, preživjeti pokraj homo erectusa, vulgaris. Naravno, ovakvo banaliziranje služi samo u kvazimoralne svrhe jer je serijal *Jurski park* svakako jedan od najzabavnijih filmskih serijala koji se bavi znanstvenofantastičnom tematikom, uz primjese horora i neupitne Spielbergove genijalnosti. *Trojka* govori o povratku palaentologa Granta na otok Isla Sorne da bi pratio dvoje bogataša koji žele pogledati mjesto gdje su dinosauri donedavno hodali, no priča se počne komplicirati kad se otkrije da su bogataši daleko od bogataša, a da su dinosauri bliži i strašniji nego ikad prije. Uz novi triler-pristup i hrpetinu specijalnih efekata koji će dobro prodrmati televizor i zvučnike koji vas okružuju, *Jurski park 3* predstavlja sjajnu zabavu za cijelu obitelj mada ga ipak preporučujemo u samotnim trenutcima s djevojkom, kad ćete itekako imati razloga staviti joj zaštitničku ručicu oko ramena/noge/nečeg trećeg, nepotrebno precrtati. *Parkovi* su oduvijek bili jedna od najskupljih i najprivlačnijih zabava dostupnih u filmskom svijetu, a treći dio uspješno nastavlja tradiciju ostavljajući prostor za još pokoji nastavak. A budući da nas ukoro očekuje i *Jurassic Park* igra, film preporučujemo kao obvezno utvrđivanje gradiva.



VUČJE BRATSTVO

Le Pacte Des Loups, 2001. ■ fantastični ■ Europa film ■ **REDATELJ:** Cristopher Gans ■ **GL. ULOGE:** Samuel Le Bihan, Vincent Cassel, Emilie Dequenne



Poslastica. Stoljeće je 18., Francuska se pokrajina Geuvadan sukobljava s velikom prijetnjom u vidu misterioozne zvijeri, čudovišta koje ubija žene i djecu i tjera strah u kosti mirnim stanovnicima rustikalnog seoskog kraja. Vijest o zvijeri dolazi sve do Pariza i kralj odlučuje poslati svog izaslanika, botaničara de Fronsaca ne bi li je uhvatio i prekinuo krvavi pir koji prijeti stabilnosti cijele Francuske. De Fronsac se tijekom svoje potrage za istinom suočava s mnoštvom misterija koji sežu daleko u prošlost stanovnika kraja, a konačna će istina otkriti da ništa nije onako kako se čini... *Vučje bratstvo* je jedan od najgledanijih francuskih filmova prošle sezone, a svjetska distribucija ga je već učinila legendom o kojoj se govori u samim superlativima. Mistična priča sjajno je izmiješana s akcijskim i nadrealnim elementima te prezentirana na način dostojan najraskošnijih hollywoodskih produkcija koje se u konačnici ipak ne mogu nositi s inteligencijom i sineastikom *Vučjeg bratstva*. DVD-izdanje predstavlja kolekcionarsku poslastiicu jer su i slika i zvuk besprijekorni, a efekti će priuštiti mnogo toga lijepog svim ponosnim vlasnicima *surround* sustava. Dojam kvare samo dodatci kojih nema u količini na koju smo navikli, no tu zamjerku ipak zaboravljamo jer je sam film vrijedan čak nekoliko gledanja. Ako pripadate sve većoj skupini ljudi kojoj američki filmovi polako postaju dosadni i predvidljivi ili ako ste jednostavno željni sve rjeđe kategorije zvane "izvrstan film", *Vučje bratstvo* predstavlja sjajan izbor. Iznimna glumačka postava, sjajna režija, fotografija i kamera, vrhunski zvuk i, što je kudikamo najvažnije, izvrsna priča, čine *Vučje bratstvo* jednim od najzanimljivijih izdanja koje smo dočekali u domaćoj distribuciji. Obvezno gradivo.

THE FAST AND FURIOUS 2 BEZ VIN DIESELA

Kako stoje stvari, popularni ćelavac Vin Diesel neće snimati drugi dio prošlogodišnje megauspješnice *Brzi i žestoki*. Universal je glatko odbio Dieselov zahtjev od 20 milijuna dolara honorara, tumačeći to riječima kako su stvarne zvijezde filma automobili, a ne glumci. Ipak, fokus novog filma će biti stavljen na policajca Walkera (tumačio ga je Brian O´Conner) koji će biti upleten u novu seriju ilegalnih utrka, ovaj put u Miamiju. Film se počinje snimati sredinom godine, a zanimljivo je kako će Dieselovim odlaskom iz filma producenti ostati i bez redatelja prvog dijela, Roba Cohena, koji je izjavio da neće snimati nastavak bez Diesela, a navedeni redateljsko-glumački tandem ćemo uskoro moći gledati u filmu *XxX*.

TOMB RAIDER 2 BEZ ANGELINE JOLIE?

Zanimljivosti ima i u Paramountovu projektu *Tomb Raider*. Iako je Angelina Jolie najavila da će snimiti čak 2 nastavka filma, nedavno je počela dvojiti o toj namjeri pa se već počelo kalkulirati s imenom Kelly Brook, mlade britanske glumice lijepog izgleda i nepoznate karizme. Nejasnoće će morati biti riješene uskoro jer je početak produkcije *Tomb Raidera 2* u londonskim Pinewood studijima zakazan odmah nakon završetka snimanja novog *Bonda*. Šuška se da su Angelinine dvojbe izravna posljedica kompliciranja postupka usvajanja djeteta iz Kambodže koje su ona i suprug joj Billy Bob Thorton usvojili nakon Angelinine prve *Tomb Raider* eskapade. Druga strana mozga govori da je sve to zajedno samo reklama. Pa ti budi pametan.

TERMINATOR 3 SVE BLIŽI

Utijeku je snimanje trećeg *Terminatora*, *Terminator 3: The Rise of the Machines*. Shwarzenegger i ekipa se već neko vrijeme nalaze u kalifornijskoj Tujungi, gdje u potpuno ograđenom i zatvorenom kvartu ubrzano rade na filmu. Treći *Terminator* će se događati deset godina nakon događaja u *dvojci*, a priča će se vrtjeti oko daljnje sudbine Johna Connora, vođe ljudskog otpora (Edward Furlong ipak neće tumačiti njegovu ulogu) i novog, ženskog robota, sposobnog za preuzimanje kontrole nad svim modelima, uključujući i onaj T-800, tj. Shwarzijev. Zlog robotaženu će glumiti zgodušna Kristanna Loken, a premijera filma se očekuje početkom iduće godine. Donosimo i prvu sliku iz budućeg filma, tek toliko da se zna da smo najbolji.

■ **Nagradu iz 34. broja PSX-a** ■ film ***Final Fantasy: The Spirits Within*** ■ BLITZ Film i Video ■ osvojio je **GORAN MACULJAN** iz Čakovca ■ Čestitamo ■ nagrada stiže poštom ■

Matrix iliti glavom u pijesak

Sumrak Šampinjona

Danijel Reškovac

Bljak! U želucu bih trebao osjećati strano tijelo veličine frižiđera, u glavi bi mi se trebalo mantati, morao bih psovati, glavom drmati o zid, ili barem šakama, tintara mi je već dovoljno izudarana, pa lomiti čaše, rezati žile, sve *by the book*, zavijati "Pjevaj, prijatelju, uzmi čašu vina...", potajice se gušiti u suzama kad legnem u krevet, praviti vudu lutkice i iživljavati se na njima, proklinjati ljutu sudbu, sreću, Hašima Hučuka Hokija, Tomu Zdravkovića, Nicka Cavea i Toma Waitsa, život, usudbeni trenutak koji me stvori na krivom mjestu u još krivlje vrijeme...

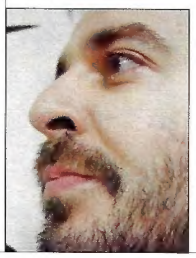
Aja 'ladan ko špricer... Ne, nije me ostavila cura. Još gore, izgubili smo turnir! I to ne samo ja, spušili smo ga kolektivno! (ovdje dolazi onaj aiaiaiaiaiaiaia-iaaaaaaajjjjjjj tužni mariachi vapaj koji vas gađa u mozak ako kojom nesrećom jedete u meksičkom restoranu)

Dakle, katastrofa razmjera francuskih nuklearnih pokusa, združenih s američkim podmuklim bombama i seizmičkim, usputnih 40 000 mrtvih, nepodopštinama u Afganistanu stajala je dugo iza ugla. Stajala i čekala. A mi smo se uhvatili ko zadnji dripci. I onda kažu na greškama se uči... Ma uči se moj...

Da razjasnimo malo potankosti dobro smišljenog scenarija koji, kao zamka za budale, vječno stoji navlačeći iste u još dublji čabar:

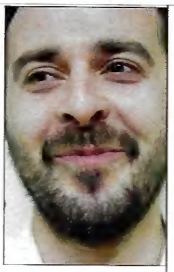
Dogovorila se lijepo ekipa emisije "Playbox" s Nove TV i uredništvo, odnosno fantazisti PSX-a i isslanda na prijateljski susret pred kamerama. Rečeno - učinjeno, šta koji k..., treba samo navući čarobne majice, malo pobjeđivati, pa kući, gledati Barcu i Real s uobičajenim komentarima kako bi mi to bolje odigrali i kako je onaj Kluivert u igri malo precijenjen.

I podijelili se mi na pariće, Dario i ja ćemo prvi probiti led, vidi nas samo u brazilskim majicama, ko siročići



iz faelasa, jedva čekamo baciti jednu na pijesku bosi jer kopačke

nas strašno žuljaju. Tvrdi protivnici Davor i Kruno s druge strane uvjeravaju nas kako oni malo pikaju tek tu i tamo, onako iz zabave. Budući da igramo preko projektora, slika bi trebala biti izvrsna, samo što ispred platna hajcaju tri reflektora od kojih se ništa ne vidi. A ne mogu se, nažalost, isključiti, jer onda nema snimanja. Oke, svi smo hendikepirani i igramo prisjećajući se Obi-Wana: "Use the force, don't look it, feel it!" Nosili smo se čak i dobro s nizozemskom ratničkom sredinom protiv brazilskog veza, i Obi Wan stvarno ima pravo! Može se igrati na filing, fala Bogu, imamo ga dovoljno. Ali pretkraj utakmice, u prijelomnim trenucima Ronaldo izniče iz trave (hvala ti, Božo, na nepresušnom vrelu komentatorskih mudrosti), Melchiot ga kosi, misleći da je trava (a šta znam šta sam tek ja mislio...) i eto ti penala! Nije gornji desni, nego je jedan nula. Uopće ne znamo koga mijenjati, pa svi su dobri, svi oni igraju tu negdje pred nama, samo se mi ne smijemo usrati. I napokon u pretposljednjoj minuti stiže lopta na Kluivertova prsa, pada mu na desnicu



junačku i završava u rašljama. Pfuuuu... Čisto izvlačenje. Naravno, sad će početi prcanje. Što smo mi to radili i tko će sad izvlačiti naše neriješene rezultate! Idući par, Ixa i Amar, prolaze još gore. Tri u gajbi i jedan počasni u posljednjoj minuti. Vidim li ja to paniku u očima fantazista?! Ne, faza panike je prošla, sada smo u očaju. Tomo i Zoki završavaju crni niz sa samo dva komada, Zoki se hvata za srce, ja za isključeni mobitel, tja, Hitna ionako nikad ne stiže na vrijeme.

I što smo opet naučili? Svi su malo smeteni, pobjednici su sretni, svaka im dala, zaslužili su. Ja više ne mogu biti ni smeten, vrti mi se film najgoreg nogometnog poniženja koje sam doživio kad sam s uvježbanim dečkima 3a važno došao na malonogometni turnir u crikveničkom odmaralištu. Dečki su stvarno igrali dobro, naučili smo sve taktičke postavke, znalo se tko se vraća u obranu, tko smije ostati naprijed, ma ponosan sam bio na kretanje tih klinaca nakon dvije godine tesanja i crtanja formacija na ploči na satovima matematike (Hermese, oprosti mi!). Protiv nas su u prvom kolu igrali klinci iz naše škole, redovite mušterije na kojima smo nabijali gol razliku. Već smo računali protivnika u idućem kolu i ćirili njihove cure (i učiteljice, khm), kad je jedan od balona iz protivničke obrane prolepršao zrakom i zabio se taman ispod prečke našeg prekratkog golmana.

Was!? Dečki me gledaju, ja stojim na liniji pokraj suca, *eye* kontakt i smiješak, sad ćemo mi to brzo, ali u idućoj gužvi *bekići* postižu drugi gol! Pogledi su već ljuti, raspoređujemo se u napadačku formaciju, no dobro, svi trče u napad, ali u gol ništa ne ide. Nekim čudom dajemo jedan i dodatno se napaljujemo, ja ne znam bih li skakao pokraj suca ili izigravao *kulera*, ali me treći gol prekida u ljutnji i vidim samo jedne oči, oči našeg fantaziste Ivana koje se pune suzama. Očaj i bijes ga svladavaju, a ja se molim da izdrži. Izdrži i odraste. Jer ako sada neće, nikad neće.

Sudac svira kraj, prosvirao na guzicu dabogda, *bekići* se izbezumljeno grle, ne znaju ni oni što ih je snašlo, moji im dečki čestitaju, preko volje, ali čestitaju, okupljaju

se oko mene, a ja znam da je jedan posao završen.

Nisam posebno sretan zbog toga, ali znam da ćemo odsad znati gubiti. I da ću i ja sretnije gubiti. I lakše pobjeđivati. Čestitke playboxovcima, ako je nekome trebala dopunska, hvala im na lekciji i sjajnoj igri!

trebate web stranice?

izrada

održavanje

smještaj

baš sve na jednom mjestu!

iskoninternet®

prvi nezavisni nacionalni davatelj internet usluga

direktni info telefon: **01 4893 010**

http://www.iskon.hr

Zabavite se uz... SONY

HELIKOP
OVLAŠTENI DISTRIBUTER SONY

Masarykova 18, 10000 Zagreb,
tel: ++385 1/ 4876 053, 4876 054, 4876 055

Martićeva 71, 10000 Zagreb,
tel: ++385 1/ 455 19 66, 455 19 77

Ovlašteni SONY servis
Zagreb, Medveščak 67, tel: 01/ 4666 888

BROK
Rijeka, tel/fax: 051/ 675 548

Wonder-Trade
Split, tel/fax: 021/ 347 987, 362 811,543 227
Zadar, tel: 023/ 300 600

Diners Club International
bezkamatni kredit na 6 rata
krediti na 12 rata

EUROCARD MasterCard
krediti do 24 ra

AMERICAN EXPRESS Cards Welcome
potrošački kredit
do 24 rate uz
gotovinski popust

- čekovi na 6 rata